PRÁCTICOS

CURIOSIDADES DE SUPER MARIO ODYSSEY



TRUCOS PARA POKÉMON ULTRASOL Y POKÉMON ULTRALUNA



SPLATOON 2 SIGUE CRECIENDO



NOVEDADES

DRAGON QUEST BUILDERS
POKÉMON CRISTAL • FURI
LOST SPHEAR • CELESTE...

REVISTA OFICIAL NINTENDO · NINTENDO SWITCH · NINTENDO 3DS

Nintendo®

LOS MEJORES PERIFÉRICOS PARA CONSOLAS NINTENDO

CREA, JUEGA Y DESCUBRE COMO NUNCA

NINTENDO LABO™

¡Una genialidad para Switch!

N° 306 / 3,50€ / Canarias 3,65€
8 424094 810024 00306

EL DEPORTE ARRASA EN SWITCH

ROCKET LEAGUE NBA 2K18
FIFA 18 MARIO TENNIS ACES
NBA PLAYGROUND...

¡ANALIZADOS!

BAYONETTA 2+1

Brujería y acción brutal, por partida doble

REPORTAJE

DETECTIVE PIKACHU

El genial **Pokémon** se viste de **Sherlock**

Sumario

REVISTA OFICIAL NINTENDO Nº 306



Luis Galán

Bienvenidos

Esta industria crece de una forma impresionante. Es un arte, pero probablemente sea el que más esté ligado a los avances tecnológicos, incluso por encima del cine y la fotografía. No hace falta haber llegado a los 40 para haber disfrutado de todo el proceso. Y bien que se disfrutaba, porque Pong fue una pasada. El pique por marcar más que el rival era brutal y, aunque parezca mentira, no nos cansábamos de darle a la pelotita. Luego el Spectrum, el auge de Amstrad, los graficazos del Amiga, la NES con las primeras joyas de la casa, SNES llevando las máquinas recreativas al salón, Nintendo 64 con el mundo poligonal... y así, sin frenos, nos plantamos en unas planchas de cartón al entrar en 2018. Y sí, es una pasada tecnológica, sobre todo para aquellos que, mientras todo esto pasaba, seguíamos disfrutando de los juegos de mesa, o nos hacíamos nuestras propias ligas en un cuaderno. ¡Era muy divertido! Porque no solo se trata de jugar, el proceso se disfruta y, cuando tú mismo estás preparando todo y luego funciona... ¡pues mola todavía más! Eso es lo que nos frece Nintendo Labo, la mejor tecnología, que además montamos nosotros mismos. Y si es en compañía mejor. ⬢



página 14 **Reportaje.** Nintendo Labo. Primera tanda informativa sobre la nueva revolución de Nintendo. ¡No pierdas detalle!



página 20 **Reportaje.** El deporte arrasa en Switch. Tras bombazos como FIFA y NBA 2K, sigue la competición.



página 30 **Novedad.** Bayonetta 2 + Bayonetta 1. Dos imprescindibles que embrujarán tu Switch.

El equipo de la Revista Oficial



David Alonso
Tras probar Kirby, ya estoy deseando achuchar a la bola rosa en mi Switch.



Alex Alcolea
Empezamos fuerte 2018, con Bayonetta y una ración de indies muy interesantes.



Juanfree Martínez
Quiero el cuaderno de Maxwell para escribir: "Todos los juegos de Switch". ¿Servirá?



Miguel Martí
¡Volviendo a recordar momentos de mi infancia con el gran Pokémon Cristal!



Antonio Carrizosa
No puedo parar de jugar a Darkest Dungeon y a Celeste. ¡Vivan los Nindies!

Varios jugadores pueden unirse también en partidas online desde una mism consola. Es el caso de Mario Kart 8 Deluxe, y seguro que llega más.

ONLINE

Nintendo Switch Online



Unos llegan...

La primera aplicación móvil de Nintendo fue Miitomo, que echará el cierre el próximo 9 de mayo, tras algo más de 2 años en el mercado. Si queremos conservar los Compis Mii, QR y a las Wii U y 3DS.



Nintendo se expande cada vez más. Desde que hace unos años se empezó a hablar de entrar en el mercado de las aplicaciones para iOS y Android, muchos pasos se han dado... con millones de descargas ya acumuladas. El más reciente es Animal Crossing Pocket Camp, un juego perfecto para difuminar barreras entre consolas y smartphones. Pero esto no ha hecho más que empezar, con **nuevos anuncios, aún más multimedia**, y empezando por la fecha del esperado inicio del sistema online de Switch.

Desde cualquier parte

Muchos juegos de Switch cuentan con modo online y, además, funcionan de lujo. Splatoon 2 o Mario Kart 8 Deluxe llevan meses ofreciéndonos **partidas muy fluidas en salas repletas**. Es un servicio que seguiremos disfrutando **gratuitamente hasta el próximo mes de septiembre**. A partir de entonces, podremos optar por diferentes suscripciones: 1 mes por 3,99 €, 3 meses por 7,99 € y 1 año por 19,99 €.

Pero tranquilos, que no será simplemente pagar por lo que era gratis. Para empezar, nos dará acceso permanente a un catálogo de juegos **clásicos ahora con modo online**, y ya están confirmados Super Mario Bros. 3, Balloon Fight y Dr. Mario. Además, el hecho de que sea de pago es lo que garantiza que se mantenga la increíble calidad que ya estamos disfrutando, y que se ampliará con elementos como el chat de voz. ¡Va a estar genial!

En todas las pantallas

Pero los anuncios no paran ahí, y ya podemos confirmar que hay nada menos que **un largometraje de Super Mario Bros. en marcha**... ¡y que **Mario Kart llega a los móviles**! Está claro: Nintendo no para nunca.



Switch ha potenciado el multijugador local, bien sea en una misma consola (normalmente con un solo Joy-Con por jugador) o a través de conexión entre varias Switch cercanas, hasta ocho a la vez.





pág 6 **Noticiero Nintendo**
Homenajes, cifras de ventas, figuras, lanzamientos... ¡la actualidad arde!



pág 8 **10 nindies de pensar**
Los estudios independientes llenan la eShop. Repasamos 10 buenos puzles.



pág 10 **Conexión con Japón**
La información más fresca y curiosa, desde el país del Sol Naciente.



NBA 2K18 tiene toda una vida online en el completísimo modo El Barrio.



FIFA 18 vive conectado. Los estados de forma se actualizan, y el FUT es tremendo.



DOOM es un juego de acción muy exigente por su impecable apartado gráfico. Sin embargo, las partidas son fluidas y es fácil encontrar rivales.



Mario Kart 8 Deluxe y Splatoon 2 son los reyes de la fiesta. Tienen muchísimos modos y las salas están atestadas de jugadores.

Las locas carreras de Mario Kart pronto llegarán a los iOS y Android. Seguro que será un juego único y genial.

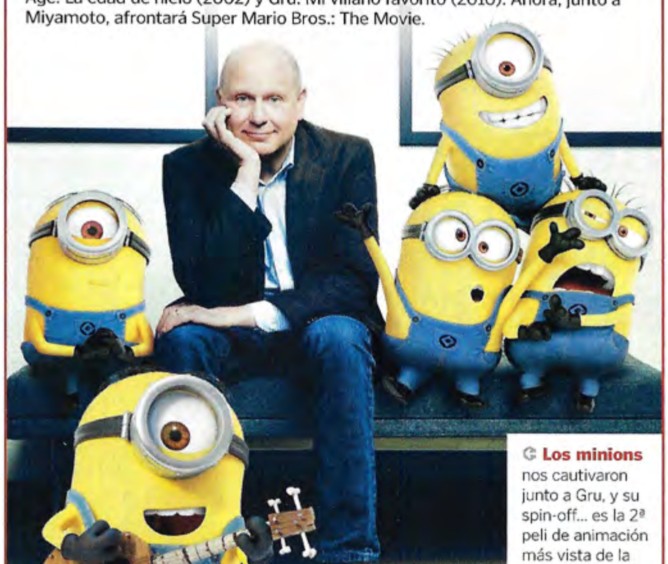
MARIO KART™ TOUR

¡BOMBAZO! ¡KART PARA MÓVILES!

Su lanzamiento será antes de que acabe el siguiente año fiscal, o sea, antes de abril de 2019. A partir de ahí, todo es aún un misterio. Nada más anunciarse, la red se ha llenado de suposiciones sobre qué podrá ofrecer. Y es que trasladar los precisos controles de un Mario Kart a un formato táctil se antoja difícil. Pero, ¿no se juega genial a Super Mario Run? ¡¿Quién lo iba a imaginar?! Desde luego, morimos de ganas por tener esta saga a todas horas con nosotros. Entre tanto, siempre podemos desempolvar Mario Kart 7... que sigue siendo el rey en Nintendo 3DS.

La peli de Mario, en manos de un rey Midas

En su primera etapa, Christopher (Chris) Melandri alternó cine dramático con producciones familiares, como Elegidos para el triunfo (1993). Tras un parón de 8 años, volvió para producir animación, y rápidamente triunfó gracias a Ice Age: La edad de hielo (2002) y Gru: Mi villano favorito (2010). Ahora, junto a Miyamoto, afrontará Super Mario Bros.: The Movie.



Los minions nos cautivaron junto a Gru, y su spin-off... es la 2ª peli de animación más vista de la historia. ¡Brutal!



Los D.I.C.E. los otorga la Academia de las Artes y Ciencias Interactivas de EEUU. Ocarina ganó en su día.

RECONOCIMIENTO

Genyo Takeda recibe el premio D.I.C.E.

Hay nombres que suenan más a los aficionados, pero Genyo Takeda es uno de los grandes cracks de la historia de Nintendo. En la etapa arcade, participaba activamente en el desarrollo de videojuegos (como fueron EVR Race o Punch-Out!!) pero pronto pasó a ocuparse del desarrollo de hardware y **es a él a quien debemos muchas de las grandes innovaciones** de esta industria. Fue el responsable de los extras de RAM que posibilitaron juegos como Zelda en NES, y creó el stick de Nintendo 64 para facilitar el movimiento tridimensional. Más actual fue su labor en el desarrollo de Wii junto con Iwata, que siempre fue su mayor valedor, y a quien sucedió temporalmente a cargo de Nintendo (junto a Miyamoto) antes del nombramiento de Tatsumi Kimishima.

De arcades primigenios al stick, Takeda ha sido un motor de esta industria desde siempre.



En GameCube diseñó consola y mando, y encabezó el desarrollo de Wii y Wii U, aunque participa desde la NES.



ACTUALIZACIÓN

ARMS llega a la versión 5.1

Cumpliendo lo prometido y más allá, ARMS se ha portado como Splatoon, y no ha dejado de crecer gratuitamente desde que salió a la venta. Si el mes pasado os desgranamos la versión 5.0, ahora vuelve a innovar, esta vez en modos de juego. La principal novedad es el modo torneo (donde competimos con todos los puños desbloqueados), pero también ha llegado la galería, llena de las fabulosas ilustraciones que se han ido publicando. Además, no dejan de convocar festiluchas online cargadas de premios.

VENTAS

NCM SNES es un éxito mundial

Puede parecer increíble, pero esta reedición de Super Nintendo ha logrado superar la asombrosa cifra de los 4 millones de unidades. Está claro que la línea Nintendo Classic Mini convence a jugadores de todas las edades, sobre todo si, como esta, vienen con un juego inédito como el genial Star Fox 2.





ANUNCIO

Hay un nuevo Sonic en camino

El 16 de marzo será la fecha en la que SEGA anuncie el nuevo juego del erizo. Lo hará en el evento SWSX 2018 en Austin, EEUU. De momento no se sabe si será un plataformas aunque, tras los dos de este pasado año, podríamos estar ante un nuevo juego de carreras, que sería el tercero de la saga. Se espera que no sea el único anuncio, ya que se ha hecho oficial que están trabajando en un título junto al nuevo estudio Interior Night, formado por grandes creadores de aventuras muy cinematográficas.



RECOMPENSAS

Compras de oro en Switch

Hasta ahora seguimos viendo un "próximamente" en My Nintendo cuando queremos canjear nuestros puntos por juegos y descuentos en la eShop. Pues bien, se acaba la espera. A principios de marzo ya podremos usar nuestros puntos de oro en los juegos digitales de la nueva consola. Para los que no lo sepan, recordamos cómo funcionan con un ejemplo sencillo: compramos un juego de 50 €, así que obtenemos 250 puntos de oro... que supondrán un descuento de 2,5 € para comprar. ¡Y hay más usos!

COLECCIONISMO

Increíble figura del último Link

La compañía japonesa Medicom Toy, famosa por sus figuras, tiene ya casi a punto al Link de Breath of the Wild... y es impresionante. Tendrá 30 cm de altura y vendrá cargado de accesorios, como la Piedra Sheikah, dos tipos de flechas, la espada, el arco y el escudo. Todo para que, gracias a que estará perfectamente articulada, lo coloquemos en la acción que más nos guste. Como podéis ver... ¡es idéntico al Link del juego!



ARCADE

ACA NEOGEO no para de crecer

Nada menos que 54 juegazos de esta mítica consola llenan ya la eShop de Switch. Desde el reportaje especial que hicimos se han incluido títulos deportivos muy esperados (como Street Hoop, Soccer Brawl o Power Spikes II), más entregas de las sagas de lucha, y otras joyas como Top Hunter y el mítico King of the Monsters, que tuvo su versión para SNES. No olvidéis que son las mejores versiones posibles (las arcade), con fantásticos filtros gráficos y tablas online... ¡y que solo cuestan 6,99 €!





RESULTADOS

Tops de ventas de todas las consolas

Estas fechas son muy buenas para hacer balance, y Nintendo no iba a ser menos. Hablamos mucho del éxito de Switch y hoy os lo vamos a poner en cifras. La consola, que ya ha superado a Wii U en todos los territorios, acumula **14.86 millones de consolas vendidas**. Es el mejor ritmo jamás visto. En cuanto a juegos, supera los 50 millones, con Super Mario Odyssey ya en cabeza. Atención, que apenas acaba de salir y lleva... ¡más de 9 millones de unidades vendidas! El segundo es Mario Kart 8 Deluxe (7,33 millones) con lo que está claro que las reediciones de Wii U funcionan de lujo. Aunque la marca Mario Kart realmente no falla nunca, siendo el 7 del top de 3DS con 16,76 millones. Además, la veterana portátil acaba de superar la mítica cifra de los 70 millones entre todas sus versiones. Otros destacados de las listas son Zelda y Splatoon 2, que ha vuelto a ser un bombazo de casi 5 millones de jugadores. Todo esto, en menos de un año... ¡tremendo!

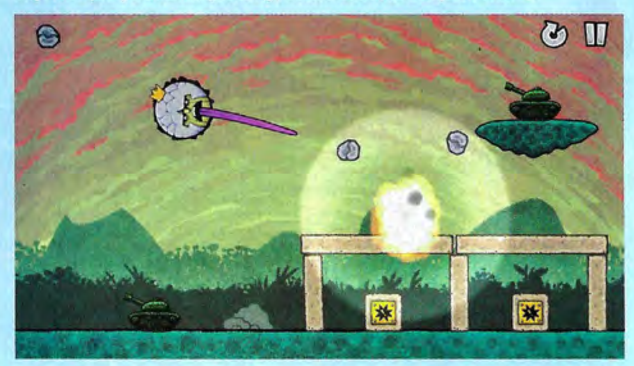
10 Nindies... para romperte el coco

Switch no ha parado de recibir juegos independientes desde que salió y la cifra ya es colosal. Empezamos este repaso listando unos buenos puzles.

KING ODDBALL

Precio 4,99€ **Compañía** 10tons **Edad** +7

Están fastidiando al Rey de las rocas y tenemos que impedir que se ponga de mal humor. Utilizando un solo botón, debemos atinar a los objetivos que hay en cada uno de los más de 120 niveles que tenemos por delante. Disponemos de tres rocas para destruir los vehículos. Cuando el Rey coge una, comienza a balancearse y tenemos que decidir el momento en el que la suelta. Hay que calcular la física de la roca, ver si hay objetos que pueden explotar y, sobre todo, tener puntería.



SPARKLE UNLEASHED

Precio 7,99€ **Compañía** 10tons **Edad** +3

Clásico juego de emparejar colores, pero con una vuelta de tuerca. Hay que juntar, como mínimo, tres canicas del mismo color. Cuando lo hacemos varias veces seguidas, aparecen bolas especiales que, al golpearlas, nos otorgan habilidades. El objetivo es que no lleguen al final del trayecto, por lo que debemos ser veloces con los ojos y los dedos. La ambientación es mágica y relajante gracias a una banda sonora muy agradable. ¡Y menos mal! El juego se vuelve más y más complicado a medida que avanzamos hasta ser frenético. Se controla por botones (mejor) o de forma táctil.



ENERGY BALANCE

Precio 2,99€ **Compañía** Sometimes You **Edad** +3

En mitad de una misión especial, los sistemas de la nave han empezado a fallar y debemos arreglarlos. Para ello, tenemos que superar una serie de pantallas utilizando cálculos matemáticos. Hay que combinar diferentes números (dispuestos en filas y columnas) para conseguir un resultado predeterminado. Es cálculo puro y duro, y los niveles avanzados harán que os salga humo por las orejas. Tiene su historia, pero lo divertido está en superar cada rompecabezas.

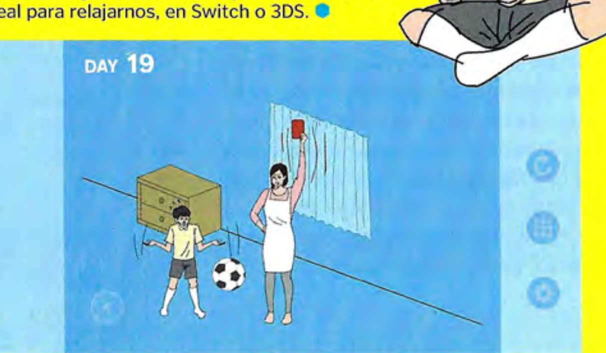




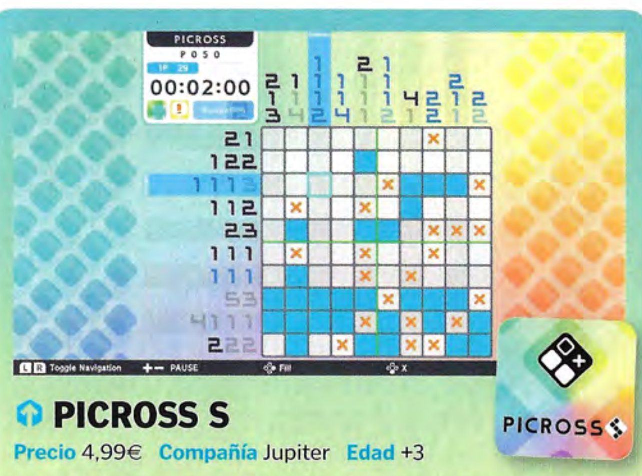
¡MAMÁ ME HA ESCONDIDO EL JUEGO!

Precio 4,99€ **Compañía** Kemco **Edad** +3

¿No queréis complicaros demasiado la cabeza? Habéis dado con el juego ideal... a no ser que mamá lo haya escondido. Nuestro deber es ayudar a este niño a encontrar su consola, y lo haremos usando objetos del escenario... mientras evitamos que mamá nos pille. Puede estar en cualquier sitio, ¡y mamá también puede esconderse! Ideal para relajarnos, en Switch o 3DS.







PICROSS S

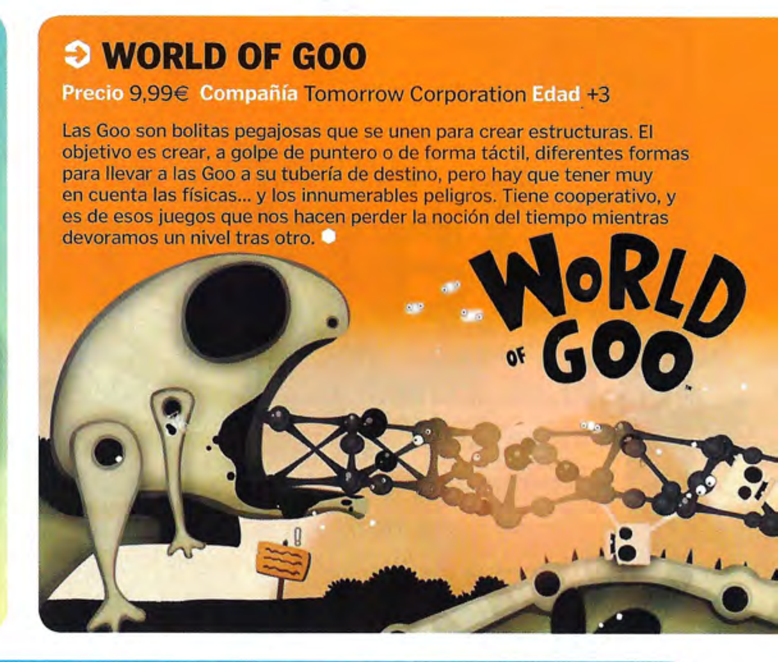
Precio 4,99€ **Compañía** Jupiter **Edad** +3

Es una de las sagas de puzles por excelencia en las consolas de la casa y entre las siete entregas anteriores se han vendido ya un millón de unidades. Ahora llega a Switch para deleitarnos con sus "crucigramas visuales". Con las pistas que nos dan los números, tenemos que descubrir el dibujo oculto en cada panel. Hay más de 300, cada vez se vuelven más complicados y podemos jugarlos junto a un amigo.

WORLD OF GOO

Precio 9,99€ **Compañía** Tomorrow Corporation **Edad** +3

Las Goo son bolitas pegajosas que se unen para crear estructuras. El objetivo es crear, a golpe de puntero o de forma táctil, diferentes formas para llevar a las Goo a su tubería de destino, pero hay que tener muy en cuenta las físicas... y los innumerables peligros. Tiene cooperativo, y es de esos juegos que nos hacen perder la noción del tiempo mientras devoramos un nivel tras otro.

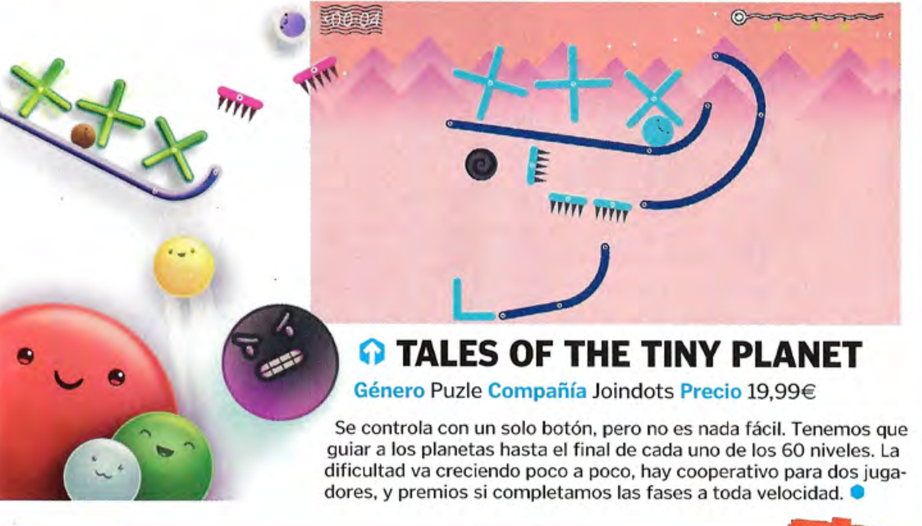


GOROGOA

Precio 14,99€ **Compañía** Anapurna Interactive **Edad** +3

Es un juego que le saca mucho partido a la pantalla táctil de Switch. Tenemos un montón de paneles que debemos manipular de todas las formas posibles. Cada pantalla está formada por varias imágenes que hay que rotar, ampliar y mover de sitio para progresar. Eso sí, no será sencillo, ya que cada nuevo panel es más complicado que el anterior. Artísticamente es una auténtica delicia gracias a unas ilustraciones cargadas de detalle y realizadas a mano. Su diseñador se llama Jason Roberts y podríamos estar hablando de "un juego de autor".





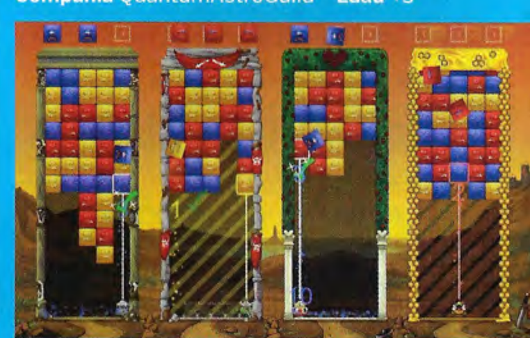
TALES OF THE TINY PLANET

Género Puzle **Compañía** Joindots **Precio** 19,99€

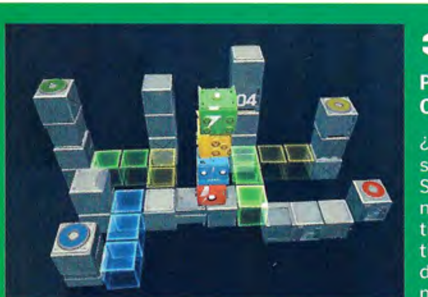
Se controla con un solo botón, pero no es nada fácil. Tenemos que guiar a los planetas hasta el final de cada uno de los 60 niveles. La dificultad va creciendo poco a poco, hay cooperativo para dos jugadores, y premios si completamos las fases a toda velocidad.

TUMBLESTONE

Precio 12,99€
Compañía QuantumAstroGuild **Edad** +3



La mecánica está clara: tenemos que unir fichas para completar el panel antes que los otros jugadores. Ya hemos visto esto antes, pero no como en Tumblestone. Y es que, además de emparejar piezas a lo largo de cientos de niveles, tenemos una historia con jefes finales y modificadores que cambian las reglas de la partida. Hay modos de juego para todos los gustos y competitivo local o en línea para hasta cuatro jugadores.



DEATH SQUARED

Precio 12,50€
Compañía SMG Studio **Edad** +3

¿Sabéis jugar en equipo? Aunque se puede jugar en solitario, Death Squared es un título pensado para el multijugador entre dos o cuatro participantes. Cada uno de los robots tiene que ir a su casilla correspondiente y será todo un reto de nada menos que 150 niveles.





Conexión con Japon

Este país asiático es la cuna de los videojuegos. Ahí nació, tiene su sede Nintendo, y su cultura es fascinante. Como cada mes, aquí os traemos un bloque de llamativas noticias para acercaros un poco más a esta increíble cultura.



El ajedrez nipón que causa sensación

A los japoneses les chiflan los juegos de mesa y, como no, también sus versiones virtuales. Uno de estos juegos es el Shogi (conocido como el ajedrez japonés), el cual ha tenido versiones para Super Famicom o Game Boy Color, y que pronto debutará en Switch. Hifumi no Shogi Dojo será la quinta entrega de la saga Hifumi Kato, y llegará en algún momento de este año, aún sin fecha concreta. Además, y antes de esta entrega, habrá un juego de la saga que pertenecerá al género runner y estará protagonizado por el propio Hifuni Kato, una leyenda en este deporte intelectual. Eso sí, habrá que tirar de importación si Hifumi no Shogi Dojo sale en formato físico, ya que los títulos de la saga son extremadamente raros en occidente. Lo que sí es seguro es que los dos Joy-Con darán mucho juego.



Los japoneses eligen sus juegos más deseados

Una reciente encuesta en el País del Sol Naciente ha revelado los juegos más deseados por aquellas tierras. No hay muchas sorpresas, ya que aparecen en la lista varias sagas que siempre están en boca de todos, pero sí sorprende el orden de prioridad. El juego más deseado es **Animal Crossing, seguido de un nuevo Smash Bros. y del esperado Pokémon**. Cómo no, también quieren otro Final Fantasy, un nuevo Earthbound (el eternamente rumoreado Mother 3) y un juego de la saga GTA. Además, nos encontramos algo inesperado. Y es que, están deseando la secuela de Dragon Quest Builders. ¡Pero si el primero acaba de llegar!





ARMS Y SUPER SMASH BROS. FOR Wii U BRILLAN EN EL EVO JAPÓN 2018

El EVO es un gran torneo de juegos de lucha que se realiza tradicionalmente en Las Vegas y que este año ha tenido, por vez primera, una edición en Japón. Los juegos de la saga Smash Bros. siempre han tenido protagonismo en esta competición y este año con más razón que nunca. Aunque ojo, porque el campeón acabó siendo... ¡un mexicano! MKLeo, a los mandos de Cloud, venció a una Bayonetta controlada por el japonés Abandango. ¡Menudo duelo! ARMS también nos dejó momentos muy divertidos y demostró que puede ser un eSport (deporte electrónico) muy a tener en cuenta en el futuro. ¡Puños fuera!







EL GRAN LANZAMIENTO

Hototogisu Tairan 1553

Cartas y batallas tácticas para Switch.

La compañía Granzella está ultimando el desarrollo de Hototogisu Tairan 1553: Ryuuko Aiutsu, un juego que tiene (además de un nombre kilométrico) muy buena pinta. **Se trata de un TCG (juego de cartas intercambiables)** que nos permitirá competir online contra otros jugadores. La mecánica es sencilla y se divide en dos partes. Lo primero que tendremos que hacer es crear un mazo de cartas que nos permita afrontar el combate con garantías de victoria. Cuanto más combatamos, más cartas obtendremos, aunque también se podrán comprar. Cada carta tendrá unas estadísticas, por lo que habrá que usar la cabeza para crear la mejor baraja de cara a los enfrentamientos contra otro jugador. Además, la contienda en sí también tendrá dos fases. En la primera tendremos que colocar las cartas en el campo de batalla para que, ya en la segunda fase, las unidades se muevan automáticamente y combatan, algo que harán dependiendo de sus características. Goro Matsuo, campeón de Magic The Gathering de Japón, es el productor del juego. Las ilustraciones están creadas por más de 70 artistas de primer nivel que han participado en títulos como Fire Emblem Heroes para móviles.



Lanzamiento en Japón:
Primavera

BREVES

Un poco de todo, desde peluches hasta una buena ración de nostalgia.

Peluche de The World Ends With You

En el Direct Mini de enero se anunció la llegada de una versión remasterizada de The World Ends With You a Switch, así que Square Enix pondrá a la venta el peluche de Mr. Mew.



¡No hay juegos para tanta Switch!

La demanda de Switch es alucinante y, si hace algunas semanas era casi imposible encontrar una consola, ahora lo difícil es encontrar juegos como Zelda: Breath of the Wild, Xenoblade Chronicles 2 o Mario Kart 8 Deluxe. Pues... ¡ánimo!



Tienda Nintendo

Así era la sede en 1889. Estaba en Kyoto y, como no había videojuegos, se creaban cartas (que no estaban muy bien vistas en Japón). El edificio ya no existe, porque se demolió en 2004, pero una placa recuerda que ahí nació la legendaria compañía.

OTRAS NOTICIAS

Los Pokémon gigantes están de moda. Ahora incluso se puede tener una cita con Eevee.

El país tiene furor por los Pikachu gigantes, que se suelen contratar para que bailen (en la calle, en un barco...). Ahora, el fenómeno irá a más. Y es que The Pokémon Company ha organizado un concurso mediante el cual 50 personas podrán cenar con un Eevee bailarín. Además, recibirán un cojín con la forma de la cola del Pokémon. ¿Llevará alguien una piedra evolutiva a la cena?









amiibomania

Galería de los lectores

Tenemos la casa llena de amiibo, ¡y a veces cobran vida! Enviadnos sus divertidas poses, sus fotos artísticas, o simplemente vuestra colección, a revistanintendo@gmail.com ¡Hay premio!



José Ángel Antúnez

Los Yoshi hacen cola para jugar a Super Mario Bros. 3 en la 2DS de José Ángel. Con sólo 9 años, ha recreado una bonita escena con Poochy incluido... y un intruso.



Lucía López

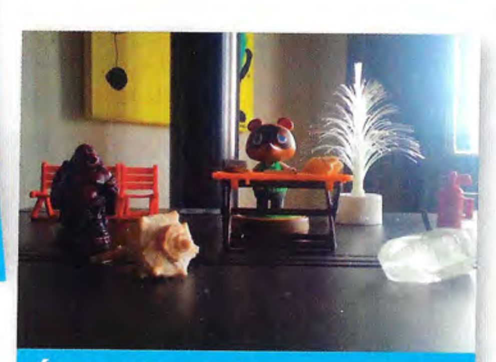
La fotaza de Lucía es la que nos ha cautivado este mes. Sus amiibo, con Luigi a la cabeza, lucen geniales entre tanto juego de Wii U, la Switch... ¡y nuestra revista!

Foto Ganadora
¡Felicidades! ¡Te llevas un amiibo!



Sergio Montes

Espectacular imagen la de estos Skylanders acorralando a los amiibo.... sin darse cuenta de que los personajes de Kirby ya están al acecho.



Álvaro Granado

Interesante postal la que nos envía Álvaro. Tom Nook ya monta un negocio donde sea, lo ambienta con un extintor, y tiene de cliente al mismísimo Buda.



Lorenzo Núñez

"Charizard, el fuego de una estrella". Así titula Lorenzo esta chulísima imagen, una de las dos que nos ha hecho llegar. ¡Sigue así! ¡Tú sí que eres una estrella!

Nos gusta lo RETRO

¡Viejuno!

Ya a la venta

¡VIEJUNO!

LA PUBLICACIÓN DEFINITIVA SOBRE VIDEOJUEGOS CLÁSICOS

retro GAMER

COMMODORE | MSX | NEO GEO | RECREATIVAS

RYGAR: EL AS DEL DISKARMOR

REPASAMOS LOS MEJORES Y PEORES PORTS DEL CLÁSICO DE TECMO

NIGHT TRAP

LA GÉNESIS, LA POLÉMICA, Y EL ENCANTO DE ESTE CLÁSICO FMV

PC ENGINE

PEQUEÑA, POTENTE Y REPLETA DE JUEGOS MEMORABLES. ASÍ ERA LA BESTIA BLANCA DE NEC

TERROR Y TIJERAS

CLOCK TOWER

LA HISTORIA COMPLETA DE LA ESCALOFRIANTE SAGA DE HUMAN

SUPER MARIO SUNSHINE

YOSHIAKI KOIZUMI NOS EXPLICA CÓMO SE CREÓ LA REFRESCANTE SECUELA DE SUPER MARIO 64

ADEMÁS

SHOCK TROOPERS
MOON PATROL
CHUCK ROCK
PHILIPS CD-I
ATARI 2600
CONKER
XBOX

ZX SPECTRUM: 35 AÑOS, 35 JUEGOS

HONRAMOS AL MÍTICO ORDENADOR SELECCIONANDO EL MEJOR JUEGO DE CADA AÑO

PRECIO 6,95€

Nº 22



Si te has quedado sin los anteriores, consíguelos en nuestro Store.: store.axelspringer.es/retrogamer





NINTENDO LABO™

Así es la nueva genialidad de Nintendo

■ CREACIÓN Y MINIJUEGOS ■ 27 DE ABRIL ■ EDAD: +3 Y +7 ■ 69,95€ Y 79,95€

Cifras de récord en todo el mundo y los mejores juegos del mercado no hacen que la innovación pare. Nintendo sorprende con un sistema increíble que solo puede imaginarse en Switch.

Allá por 1889 nació una compañía dedicada a vender cartas hechas a mano. Luego vendrían los juguetes y, ya en los 70, los primeros aparatos electrónicos, pero todo parte de una raíz muy artesanal, la misma que ahora sorprende como el último bombazo tecnológico. Sí, hablamos de tecnología y cartón en el siglo XXI, de una labor de **ingeniería tan increíble que llega a parecer magia**, y que además da aún más sentido a muchos de los elementos de Switch.

El placer de la creación

Nintendo Labo es un nuevo concepto basado en que nosotros creemos nuestros propios (y sofisticados) elementos de juego, bautizados como Toy-Con. Además **lo haremos solo con cartones y apenas unas cuerdas** porque, aunque parezca mentira, ningún Toy-Con requerirá de pegamentos, tijeras o cinta adhesiva para montarlos. Todo vendrá en cada caja, nada será peligroso, y todo encajará de forma perfecta. Pero, ¿sabremos montar todo un piano? Para eso tendrá una serie de **videotutoriales interactivos** que vendrán junto al juego en la tarjeta de Switch. No solo nos guiarán en un cuidado paso a paso, sino que nos explicarán las claves de por qué funciona como lo hace. En general, serán la cámara y el sensor de infrarrojos del Joy-Con derecho los que harán la magia. Todo apoyado en el resto de la tecnología y posibilidades únicas de Switch, y pensado para que lo vivamos en familia. ●



CREA

La primera parte está clara: abrirlo, sacar las partes, montarlo... Todo se disfruta más en compañía y viene con unas impresionantes instrucciones interactivas.





JUEGA

Luego empezamos a jugar con ello, y es cuando alucinamos con que todo funcione. Tardas en dejar la sorpresa de lado y, simplemente, disfrutar del juego.

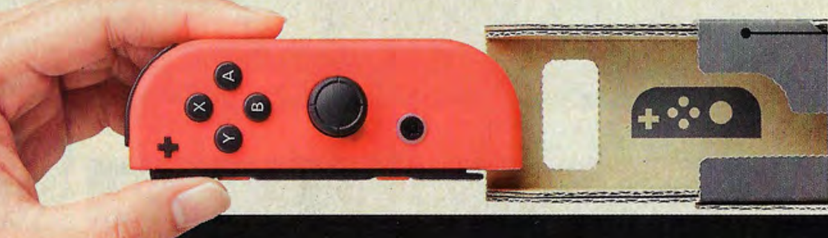




DESCUBRE

Aún después de montado y habiendo jugado, los videotutoriales te hablan del mecanismo y sus porqués. Es tremendamente educativo, y todo adquiere sentido.





EL ALMA DE LABO

El Joy-Con derecho va a destapar todo su potencial oculto. La cámara y sensor IR que tiene en la parte inferior serán las claves de muchos de los mágicos mecanismos.



MAGIA

Dentro de cada Toy-Con se esconde un mecanismo tan fascinante, que resulta increíble que sea de cartón... ¡y que lo montemos nosotros mismos!

VIBRACIÓN

La vibración HD de los Joy-Con ha dado muestras de grandeza ya en algunos títulos... pero ya veréis cuando esto se mueva.

LAS CUERDAS

Serán de muy buena calidad, y formarán una parte esencial de los mecanismos en la mayoría de los juegos incluidos.

NINTENDO LABO WORKSHOP

¡ME GUSTARÍA PARTICIPAR!

Seguro que ya estás impaciente por probar Nintendo Labo. ¡Pues no pierdas la oportunidad! **Hasta el 18 de febrero** podéis inscribiros en familia para el Labo Workshop, que se celebrará **entre los días 9 y 11 de marzo**. Será una oportunidad única para probar en grupo, más de un mes antes del lanzamiento, esta increíble y novedosa experiencia. Toda la info y acceso, a través de esta web: **http://www.nintendo.es/games/oms/labo/camp.html**

Toy-Con 01 KIT VARIADO

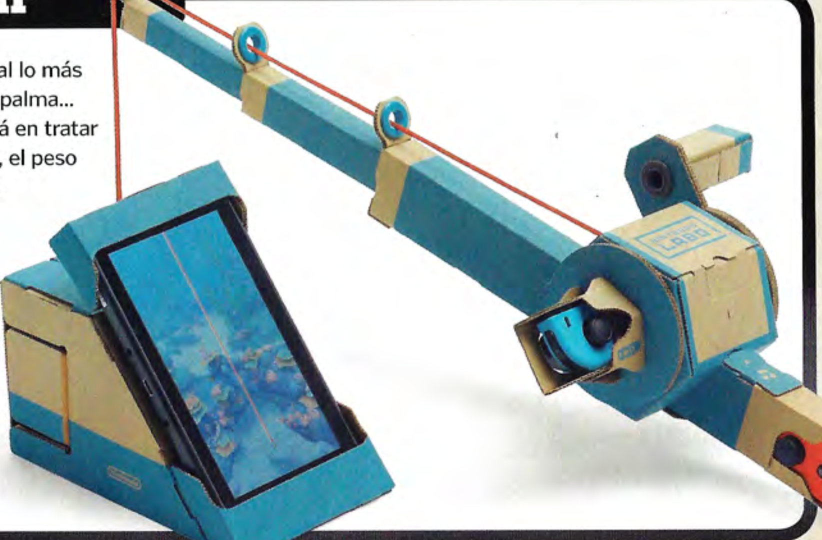
Nintendo Labo se va a lanzar con dos kits. El primero contendrá cinco Toy-Con de lo más variado, de forma que se convertirá en el ideal para adentrarnos en este mundo. Solo montarlos todos nos ofrece más horas de diversión que muchos juegos. Y es que la experiencia de la creación es (al menos) un tercio de todos lo que significa Labo. Por supuesto, en el kit se incluye todo lo necesario para el montaje de todos los Toy-Con y el juego con el que podemos disfrutar después. Si un par de Joy-Con colocados en un cartón pueden hacerlo andar donde sea... ¿Qué no se podrá hacer? Con Labo no dejaremos de descubrir cosas y eso mola mucho.

La CAÑA de pescar

Desde Wii llevamos tratando de hacer la pesca virtual lo más física posible y, a buen seguro, Labo se va a llevar la palma... ¡si hasta suena la cuerda al recogerse! El pique estará en tratar de pescar la pieza más grande posible. Por supuesto, el peso se notará en la resistencia, y ojo a la vibración HD.



Tranquilos, que al tirar de la caña, no nos llevaremos por delante nuestra querida consola. Pero pescar, pescaremos.



El ANTENAUTA

Quizá el más simple de todos, pero toda una demostración de lo que la vibración HD puede dar de sí. Con unos sencillos controles vamos teledirigiendo a los Joy-Con... ¡y los hacemos vibrar para que se desplacen! Lo que veis en la imagen es así: están sobre un cartón, y los movemos.

La forma del cartón de apoyo hace que, según las zonas que vibren, el Antenauta se mueva en cualquier dirección. Increíble.



Nuestra CASA

Además de ser el más divertido de personalizar, será también el más variado. Tendremos tres elementos de interacción a colocar en cualquiera de los tres orificios. A través de ellos veremos ocurrir un sinfín de cosas en pantalla, desde portales dimensionales hasta un grifo o un juego de saltos.

La palanca giratoria clavará sus movimientos en la pantalla mientras el botón tendrá muchos y divertidos usos. Todo para "fastidiar" a ese curioso habitante de la casa.





La súper MOTO

Es quizás el más evidente, pero no por ello menos mágico. Participaremos en carreras de motos con dos perspectivas: primera y tercera persona. Por supuesto, giraremos el manillar derecho para acelerar, pero ojo a la genial palanca de freno.



Para jugar a tope habrá que ponerse en posición "de motero", pero vendrá bien preparado para apoyarlo. La cámara tendrá... varias funciones.

Un PIANO único

Desde la primera imagen, es el que más ha llamado la atención. ¡Tocamos un piano con cartones! Y ojo, porque vendrá bien cargado de opciones para cambiar la sonoridad. Es muy interesante, tras jugar, ver cómo se consigue que funcione. Se aprende de lógica y satisface el haberlo montado uno mismo.



Todo un piano de 13 teclas que toma al menos un par de horas en montarse. ¡Está lleno de piezas!

¡Vaya todo en uno!

El primer kit costará 69,95 €. Abrir su caja será, desde el primer instante, un genial placer en familia. Paso a paso, encajaremos una pieza tras otra, preguntándonos para qué podrá servir exactamente. Luego veremos que todo funciona y, poco a poco, iremos entendiendo que aquel pequeño elemento posibilitó tal movimiento o sonido.

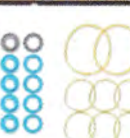












Toy-Con 02 KIT DE ROBOT

El segundo Kit que saldrá de inicio será el del robot. ¡Y será una pasada! Esta vez no montaremos cosas con las que interactuar, sino que haremos un traje con el que nosotros mismos nos vestiremos de robot de los pies a la cabeza, y el "mecha" hará en pantalla todo lo que hagamos en la realidad. De nuevo, parecerá pura magia. Sobre todo en primera persona, porque nos bajaremos las gafas de cartón y... ¡estaremos dentro! El juego que acompañará al Toy-Con contará con cantidad de movimientos, todos realizables a través de sencillos gestos. ¡Es hora de destruir edificios y ovnis por toda la ciudad!



La destrucción es la parte más destacada del juego. Lo pasaremos en grande a base de puñetazos virtuales.



Con un movimiento nos transformaremos en coche para ir más rápido... ¡y también podremos salir volando!

Los componentes



El sistema de poleas que montamos en la mochila es lo que hace que todo funcione.



El Joy-Con izquierdo va en el casco y, al bajarlo, el juego pasa a una vista desde dentro del robot.



Los gestos marcan la dinámica del juego, y las posibilidades son numerosas.



La cintas elásticas facilitan el agarre en pies y cabeza. Las cuerdas se adaptan fácil.



El Joy-Con derecho es, de nuevo, el rey de la fiesta. La fidelidad con la que capta todo impresiona.

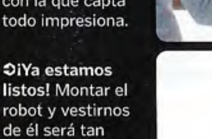


¡Ya estamos listos! Montar el robot y vestirnos de él será tan divertido (o más) que el juego.

La caja mecánica

Curiosamente, aunque en este Kit solo hay un juego, es algo más caro: 79,95 €. Pero es que es una colosal obra que puede llevarnos **entre 4 y 6 horas de montaje.** Además, en cuanto a juego, también promete ser el más completo de todos, y con mejor apartado gráfico. Como veis, viene cargado con cuerdas de diferente color (brazos y piernas), muchas planchas, arandelas, cintas elásticas y la tarjeta. ¡Qué ganas de montarlo!





Set de personalización

Junto a los kits también saldrá de inicio este curioso pack de pegatinas y plantillas. **Costará 14,95 €,** y nos facilitará mucho nuestros primeros pasos en la decoración de los Joy-Con. En cualquier caso, mientras no interfiramos en el mecanismo, **las opciones serán prácticamente infinitas.** ¡Pronto veremos las redes llenas de diseños!



Las plantillas nos facilitarán pintar bien iconos, números y letras.





Las pegatinas nos permitirán decorar fácilmente nuestras creaciones. Serán muchas y muy divertidas.



Para colorear los cartones no habrá que usar rotuladores especiales. Después de todo... ¡es cartón!



Toda opción será válida, y podremos completar la decoración a nuestro gusto.



LOS BRAZOS

Este robot va dándole golpes a todo, y lo hacemos estirando los brazos... sin que realmente agarremos ningún Joy-Con.

LAS PIERNAS

Igual que ocurre con los brazos, podemos mover las piernas y que el robot responda gracias al sistema de poleas. Adaptarlo a cualquier tamaño es sencillo.

LA MOCHILA

Ahí está la clave de todo. Gracias a los sensores del Joy-Con derecho y una serie de imágenes, el robot es nuestro perfecto avatar.

¡Y lo que está por llegar!

¿Alucinando con lo que llega el 27 de abril? ¡Pues eso va a ser solo el principio! Si os fijáis bien, el tráiler ya contiene pistas sobre formas y juegos que no están incluidas en los Kits 01 y 02. Seguro que pensáis que con estas imágenes os hacéis una idea... pero la realidad es que Labo esconde muchos secretos. ¡Os los iremos contando todos! ●

LA CÁMARA

¡CONDUCCIÓN!

PALANCA...

¿ANIMALES?

El deporte arrasa en Switch

En menos de un año, la revolucionaria consola híbrida se ha hecho con un catálogo envidiable de juegos para competir a lo grande... ¡y en cualquier parte!





Los efectos de luz son espectaculares. Y todo se mueve de una forma muy fluida, tanto en portátil como en la televisión.



Los coches saltan, se impulsan con turbos y pueden acelerar por las paredes. ¡Adrenalina en estado puro!



El balón rebota en las paredes que delimitan el campo, por lo que no hay fueras de banda. ¡Hay que estar atento a la dirección!

Rocket League

Remate a puerta... ¡con faros y ruedas!

■ FÚTBOL-VELOCIDAD ■ PSYONIX ■ 1-8 ■ 19,99 €

Jugar al fútbol a bordo de potentes coches puede sonar a locura, y quizás lo sea. ¡Pero es una temeridad increíblemente divertida! Rocket League nos ofrece eso, **partidos de fútbol con coches, desde 1 contra 1 a 4 contra 4**... y su propuesta funciona como un verdadero cohete. Estos intensos encuentros se disputan en unas amplias arenas, delimitadas por paredes curvadas, por las que podemos impulsarnos. El objetivo es golpear con nuestro coche un enorme balón para (por supuesto) introducirlo en la portería del equipo rival. A partir de ahí, todo vale: catapultarse hacia arriba gracias al botón de salto, acelerar al máximo con los turbos que recogemos, embestir al rival para destruirle durante unos segundos... ¡Una bestialidad! Esta idea, que puede parecer simple, se convierte en un auténtico festival de diversión desde la primera partida. Y es que opciones no le faltan: podemos jugar con otro amigo a pantalla partida en modo portátil, con otros tres en la tele, o con hasta ocho en un genial online lleno de usuarios de Switch... ¡y de otras plataformas! La variedad de escenarios y vehículos también es muy grande, e incluso **contamos con un modo baloncesto**, en el que se sustituyen las porterías por enormes canastas. Vale que no es tan divertido como el modo principal, pero también ofrece grandes momentos. Aunque, para enormes, las opciones de personalización de los coches, que podemos adornar con pegatinas, sombreros y cientos de objetos que vamos desbloqueando. Eso sí, los más molones son los vehículos exclusivos de la versión de Switch, que están inspirados en Mario, Luigi y Metroid. Un título de los de jugar y no poder parar.

INTENSOS, DIRECTOS Y FRENÉTICOS. ASÍ SON LOS ORIGINALES ENCUENTROS QUE NOS PROPONE ESTE GENIAL JUEGO.



Los elementos exclusivos de Switch incluyen piezas de personalización y vehículos que solo están disponibles en esta versión. Uno de los más espectaculares es el coche inspirado en Metroid.

FIFA 18

La temporada se decide donde quieras.

■ **FÚTBOL** ■ **EA** ■ **1-8 JUGADORES** ■ **59,99 €**

Si había un juego deportivo que no podía faltar en Switch ese era FIFA. La saga es un top constante en España todos los meses desde hace años... y no es para menos. Siempre ha sido el rey de las licencias (**28 ligas y campeonato femenino** en esta edición), pero ha sabido crecer en modos y opciones hasta convertirse en crack en todas las posiciones del campo. La jugabilidad es fantástica, y ofrece mil y una posibilidades para crear nuestras estrategias, equipos y jugadores. También podemos elegir mando y estilo de juego, hasta el punto de admitir un Joy-Con por jugador (con control simplificado) y **conexión local para que cada uno juegue con su Switch**. La pega está en el online que, aunque es enorme y funciona de forma impecable, no admite que elijamos rival. Así que, los piques, solo codo con codo. De todas formas, donde más nos gusta ponernos a prueba es el enorme **FIFA Ultimate Team, todo un álbum de cromos virtual** cargado de opciones, en el que la plantilla la creamos y preparamos a base de sobres sorpresa. Y ojo con gestionar mal los esfuerzos, que los contratos vuelan, y el cansancio apremia. Para los más clásicos, temporadas completas (con clasificación a Europa, Copa del Rey...) y carreras de entrenador y jugador. ●



FIFA Ultimate League es el modo que más engancha. Es la primera vez que podemos jugarlo en cualquier parte.

El realismo afecta a todo: desde una cartera de licencias inigualable hasta unos gráficos muy logrados, pasando por las opciones de control y gestión.

FIFA EN SWITCH ES ÚNICO, GRACIAS A LAS TEMPORADAS LOCALES Y LA PORTABILIDAD.

El simulador es genial, y basta un Joy-Con por jugador para que dé comienzo el espectáculo.



NBA 2K18

El número uno del "Draft".

■ BALONCESTO ■ 2K GAMES ■ 1-10 JUGADORES ■ 59,99 €

Los mejores partidos se disputan en la NBA... ¡y ahora también en Switch! Este simulador incluye todos los equipos y estrellas de la competición norteamericana, que son perfectamente reconocibles gracias a un imponente apartado gráfico. Sobre la cancha, los partidos destacan por un enorme realismo que, a través de un completísimo control, nos permite trenzar cualquier jugada que se nos ocurra. Igual de espectacular es el número de modos incluidos, que van desde partidos online al genial **modo El Barrio**. En él, además de crear a nuestro propio jugador para llevarle a lo más alto, podemos pasear libremente por las calles de un barrio con tiendas, gimnasio o (lo mejor de todo) canchas callejeras. Es un juego tan enorme... que requiere sí o sí de una MicroSD para contenidos y actualizaciones. Desde luego, merece la pena.





El realismo es total, tanto a la hora de ambientar los encuentros como a la de disputarlos. ¡Puro espectáculo americano!

NBA Playgrounds Enhanced Edition

A esta cancha venimos a reírnos.

■ BALONCESTO ■ SABER INT. ■ 1-4 ■ 19,99 €

El baloncesto callejero alcanza un nuevo nivel gracias un título que, en la línea de los NBA Jam, nos propone unos **locos partidos dos contra dos**. Todo está pensado para favorecer el espectáculo, por lo que olvidaos de reglas y flipad con las habilidades especiales de los jugadores. ¡Hasta son capaces de saltar por encima del aro! El ritmo es frenético, y como más se disfruta es en compañía de amigos, ya sea en simples exhibiciones, o en elaborados torneos. Los gráficos son sencillos pero resultones, y recrean de forma divertida a estrellas como LeBron James o Shaquille O'Neal. Un título ideal para partidas rápidas que se ha rehecho casi de cero para esta edición.



El basket más flipante se cita en unos partidos 2 contra 2... en los que todo vale para ganar.

3D MiniGolf

Pequeño, pero realista.

■ GOLF ■ JOINDOTS ■ 1-4 ■ 19,99 €

Los juegos de golf nunca sobran en un catálogo, sobre todo cuando podemos jugarlos donde queramos. 3D MiniGolf nos invita a jugar en cuatro escenarios distintos que, en total, suman **57 hoyos**. Lo importante es disfrutar y, por eso, **los controles son muy accesibles**. Con el botón A golpeamos la bola y los sticks los usamos para medir la fuerza y apuntar. Podemos jugar con otros tres amigos en la misma consola y, si el modo torneo se nos queda corto, contamos con un modo desafío para demostrar lo bueno que es nuestro swing. ●



El modo desafío ofrece variantes más complejas de los hoyos ya vistos durante el modo torneo.

Cuantos menos golpes, mejor. Es vital calcular las físicas de la bola para controlar los rebotes.



A pantalla partida disputamos partidas de hasta 4 jugadores a la vez.

La recreación de los vehículos y trazados hacen que el juego sea la mejor opción si buscas realismo.

Gear Club Unlimited

A rebufo del realismo automovilístico.

■ VELOCIDAD ■ MICROIDS ■ 1-4 JUGADORES ■ 49,99 €

Más de 30 bestias de la carretera, de marcas reales como Mercedes o BMW, se dan cita en este título de velocidad. Todos los coches pueden ser personalizados estética y mecánicamente desde nuestro garaje, verdadero centro neurálgico de las numerosas carreras: hay **más de 200 pistas y varios modos**, incluido uno para cuatro jugadores en la misma consola.

El aspecto del juego es bastante realista, aunque a la hora de pilotar comprobamos que todo es muy salvaje y rápido, por lo que no tenemos la sensación de estar al volante de coches "de verdad". Aún así, este arcade consigue hacer las delicias de los amantes de la velocidad gracias a las amplías opciones mecánicas, las competiciones online, y el largo modo principal, compuesto por pruebas hasta de rally. ●

Golf Story

¡Qué aventura tan "golf-a"!

■ GOLF-RPG ■ SIDEBAR ■ 1-2 ■ 14,99 €

El golf y el rol se fusionan en este original juego de estética retro. Nuestro cometido es convertir al protagonista en golfista profesional... ¡y no es una tarea fácil! No solo debemos ser unos hachas con los palos (en los numerosos campos incluidos), sino que también tenemos que explorar el mundo mientras hablamos con otros personajes, participamos en minijuegos, o subimos de nivel. La historia engancha y los partidas de golf gozan de **un sencillo control que las hace divertidísimas**. ¿El resultado? Uno de los mejores "cócteles" que podéis encontrar en la eShop. ●

Hacer hoyos es tan divertido como sencillo, gracias al intuitivo control del swing.

Grandes dosis de rol inundan el juego, en el que también debemos explorar y hablar con otros personajes.





Mario Tennis Aces

El número uno recupera su drive.

■ **TENIS** ■ **NINTENDO** ■ **PRIMAVERA**

Son ya muchas las ocasiones en las que Mario nos ha demostrado su pericia con la raqueta... y Switch no iba a quedarse sin su Grand Slam. Como todo buen Mario Tennis, los partidos destacarán por su vertiginoso ritmo, que en esta ocasión premiarán más que nunca la anticipación a las intenciones del rival. El plantel de personajes incluirá a lo más granado del panorama nintendero, como Luigi o Wario, quienes tratarán de demostrar que pegan mejor a la bola de lo que aparenta su "tipín" en polo de tenis. Una de las grandes novedades de esta entrega será un profundo modo historia, que recordará a las primeras ediciones. Estará compuesto por minijuegos, grandes jefes... y muchas sorpresas más.




El modo historia ofrecerá numerosos retos tenísticos ambientados en el universo Mario.

Monster Energy Supercross

Haz un "caballito"... ¡sin tener moto!

■ **VELOCIDAD** ■ **MILESTONE** ■ **1-12** ■ **59,99 €**

El campeonato del mundo de Supercross es puro espectáculo, ¡y su videojuego oficial está a punto de llegar a Switch! La fidelidad se ha trabajado a fondo, y todos los equipos, pilotos, motos y estadios estarán representados un cuidado impresionante. ¿No te basta con los que vienen? ¡Pues crea a tu propio piloto! Opciones no van a faltar. En cuanto a las carreras, todo está pensado para mostrar el lado más radical de la competición, por lo que los adelantamientos imposibles y los enormes saltos serán constantes. Todo lo disfrutaremos en diferentes modos, tanto online como para un jugador, que ofrecerán multitud de posibilidades.





¿Creíais que lo habías visto todo sobre Pokémon? ¡Pues mucha atención a lo que está por llegar! El bueno de Pikachu está listo para lucirse por partida triple durante los próximos meses.







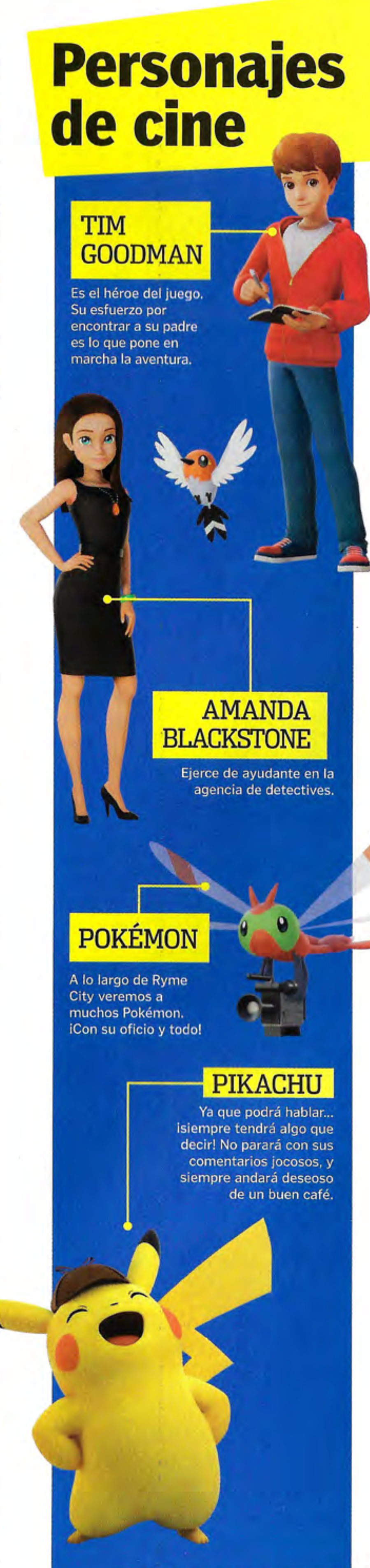
Buscar pistas por toda la ciudad será la constante. Iremos tomando nota de todo lo que veamos sospechoso, y hablando con los habitantes de Ryme City. Entre tanto, se sucederán más de 150 divertidísimas escenas de vídeo.

Hace justo dos años que el público nipón recibió este juego. Durante ese tiempo hemos visto con envidia como uno de los "spin-off" más particulares del universo Pokémon se quedaba sin salir en Europa. En aquel momento, fue lanzado solo para la eShop, más bien como un título menor, pero no ha dejado de crecer en popularidad desde entonces. De este modo, todo está preparado para que **el 23 de marzo** salga a la venta en las tiendas de medio mundo. Y no hablamos de la misma edición, ya que **este Detective Pikachu tendrá más contenidos y opciones**.

¡Pikachu habla!

La primera particularidad es obvia desde el primer momento, y es que el protagonista es capaz de decir algo más que su propio nombre. ¡Y menuda verborrea tiene! El autoproclamado Detective Pikachu está muy convencido de sus habilidades deductivas, es la mar de engreído, le encanta el café sobre todas las cosas... y no acepta órdenes. ¡Menuda revolución! Esta vuelta de tuerca al concepto clásico está tratada con muchísimo humor, y **el personaje es, a la vez que menos entrañable, más divertido que nunca**. Sin embargo, la base argumental no es para nada cómica. El protagonista humano será Tim Goodman, cuyo padre ha desaparecido. Tim se topa con este Pikachu, y descubre que puede entenderle. Además, nuestro presumido nuevo amigo es también capaz de conversar con otros Pokémon, de modo que pronto se convierte en el compañero ideal, no solo para hallar el paradero de su padre... sino para destapar toda una misteriosa trama de corrupción que amenaza a Ryme City.

Personajes de cine











Salpicada por multitud de secuencias dignas de una peli de animación, la aventura no dejará de crecer en intensidad... y pistas. Pero afortunadamente, **Pikachu tomará nota de todo** hasta que suelte su "¡qué perspikachu soy!", y ya sabremos que tendrá todas las pruebas necesarias. Todo, mientras hablamos con todo el mundo y recorremos el generoso mapeado.

Un poco de ayuda

Fiel a la saga principal, este juego esconderá una gran profundidad bajo su apariencia infantil. Tanto será así que, si la investigación nos resultase demasiado dura, siempre **podríamos activar un modo fácil**, en el que Pikachu (siendo un poco más amable) se dejará caer con más pistas sobre qué hacer y hacia dónde ir. Algunas claves, de hecho, las dará por casualidad mientras hace sus trastadas, que normalmente veremos en vídeos, y que se podrán desbloquear gracias al uso del nuevo amiibo "gigante" que saldrá a la venta junto al juego.

En pantalla grande

No hablamos de una versión de Switch (que nunca se sabe) sino de una imagen muchísimo mayor: ¡la de las pantallas de cine! Os encantará saber que nada menos que la productora de Hollywood **Universal Pictures está ya rodando el largometraje**. Además, no se trata de una película de animación (aunque los Pokémon sí serán digitales), sino de una producción de imagen real. El director es Rob Letterman, que conoceréis por El Espantatiburones o Monstruos contra Alienígenas. Como suele ser habitual en él, se ha rodeado de un reparto de lujo, con grandes estrellas incluso para las voces. Nada menos que Ryan

¡MENUDO amiibo!

Pikachu, con gorra de Sherlock, no se conforma con estar en tu consola y los cines, también va a llegar en forma de amiibo... ¡y qué amiibo! La figura en cuestión medirá 13,6 cm. y por supuesto llegará a tiempo para la salida del juego, el próximo día 23 de marzo. En Japón ya se han agotado las reservas, y es que, además de ser chulísimo, servirá para desbloquear los **Momentos Pikachu** de cada capítulo ya superado.







LA FAMILIA DE CONSOLAS 3DS SIGUE RECIBIENDO GRANDES LANZAMIENTOS EN 2018. DETECTIVE PIKACHU ES UN BOMBAZO, QUE TRAERÁ HORAS DE DIVERSIÓN... Y HASTA UN LARGOMETRAJE.

Reynolds pondrá voz a Pikachu, mientras que en el resto de papeles encontramos rostros como los de Bill Nighy (Piratas del Caribe), Ken Watanabe (Origen), Justice Smith (Jurassic World: El reino caído) y Kathryn Newton (Big Little Lies). Todos ellos están ya rodando bajo la lluvia londinense, sin duda la mejor localización para un Pikachu que se cree el mismísimo Sherlock Holmes.

Pokémon multimedia

Tras Ultrasol y Ultraluna, 3DS se apunta un nuevo Pokémon, pero está claro que el fenómeno es más global que nunca, ¿o pensáis que Pokémon GO ya pasó de moda? En 2017, la edición par móviles generó más de 716 millones de euros, siendo todo un top en el sector un año más. No en vano, no deja de actualizarse con nuevos e interesantes contenidos. Por otra parte está la película, cuyo estreno está previsto para 2019, hay ya dos New 2DSXL de la saga, y luego está Switch. En ella, **Pokkén Tournament acaba de recibir el primer Battle Pack**, pero el bombazo será el gran RPG de la saga principal en el que están ya trabajando a fondo. ¡Qué ganas!



MIKE BAKER

Se trata del director de la agencia de detectives, y solía trabajar con Henry Goodman, el padre de nuestro héroe.

EMILIA CHRISTIE

Esta reportera de la cadena de televisión GNN tendrá un papel fundamental en el desarrollo del juego.

AIPOM

Por culpa de dos de ellos se dará el primer "caso". Lo querrán dejar todo perdido de ketchup... ¡y no les dejaremos!

BRAD MCMASTER

El subinspector de policía de Ryme City tendrá un "sabueso" ideal para el trabajo. Sus encuentros con Pikachu serán de lo más divertido.

Elige tu edición preferida



PIKACHU

New Nintendo 2DS XL está siendo la consola favorita de muchos desde su estreno. Le falta el 3D, pero es la más fina y ligera, sin perder la potencia y el tamaño de las New 3DS XL. Desde el pasado 26 de enero se encuentra disponible este modelo tan especial, que se inspira en eléctrico personaje.

POKÉBALL

La de Pikachu no es la única edición basada en Pokémon. En menos de un año, New Nintendo 2DS XL ya tiene dos "looks" inspirados en los monstruos de bolsillo. Nunca mejor dicho, ya que esta edición luce igualita que las famosas Pokéballs. Ambas versiones cuestan lo mismo: 159,95 €, 10 más que la normal.

Novedades





La escala de los enemigos es asombrosa, y gana enteros en la segunda parte. Desde el principio nos encontraremos enemigos "normales" tan gigantescos como este.



Además de nuestro arsenal de espadas, arcos, pistolas y alguna sorpresa más, podemos hacernos con armas que dejan los enemigos. Hacen mucho daño, pero se gastan.

Bayonetta 2 + Bayonetta 1

La bruja más provocativa vuelve por partida doble.





Género **Acción**
Compañía **Nintendo**
Jugadores **1-2**
Precio **59,99€**
www.nintendo.es



Argumento
Tras 500 años encerrada en un ataúd, Bayonetta, una de las Brujas de Umbra, ha regresado. Viene a divertirse un rato y, de paso, poner fin a la eterna lucha entre Luz y Oscuridad.

Switch no tiene ni un año de vida, pero ya nos ha deleitado con algunos juegos que pasarán a la historia. Ahora, rescatados de Wii U, vuelven los títulos de Platinum Games que marcaron un antes y un después en el género de la acción. La bruja Bayonetta regresa pisando fuerte, como aperitivo perfecto para la tercera entrega. Lo hace con los mismos argumentos de siempre: una jugabilidad frenética, desparpajo y un montón de enemigos que nos harán disfrutar al ritmo de la música. Además, podemos optar con hacernos con la edición física, Bayonetta 2 + 1, que incluye B2 en físico y un código para descargar B1, o los juegos por separado, en la eShop, a 29,99 € el primero y 49,99 el segundo.

Caza de brujas

Bayonetta es una de las últimas Brujas de Umbra, uno de los clanes que, junto a los Sabios de Lumen, mantenían la paz entre Luz, Oscuridad y la propia humanidad. Ese equilibrio se quebró hace 500 años, cuando un sabio y una bruja se enamoraron y tuvieron una hija. Desde entonces hay quien busca hacerse con Los Ojos del Mundo: dos piedras mágicas necesarias para restaurar el universo. Poco más podemos contar de la trama sin fastidiar la experiencia. Y es que, aunque la historia no es el gran atractivo del juego, es algo importante con lo que nos premian al superar las fases de cada una de las dos aventuras. En ambos títulos, **las escenas de vídeo son las que hacen avanzar la historia** y, todo hay que decirlo, Bayonetta y Jeanne, (otra bruja) están muy bien perfiladas y derrochan personalidad. Los demás personajes van ganando carisma según avanza la trama, pero es en el segundo juego cuando mas evolucionan. Y luego está el combate, que es tan protagonista como la propia bruja.

Mortífera y sensual

Desde que ambos juegos arrancan hasta que terminan, estamos pulsando botones. El combate es fundamental para entender Bayonetta y, como es un juego de acción que no nos deja



PARA FANS

La edición coleccionista es perfecta para los fans del juego. Trae *Bayonetta 2* en físico y el primero en digital, además de pegatinas, caja metálica y 22 láminas de arte (Cartas de Versículo). La edición japonesa trae ambos juegos en físico. Pero claro... volaron en cuanto salieron.

Del cielo... al infierno

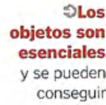
En ambas aventuras nos encontramos diferentes puntos que dan acceso a zonas especiales. Una es una tienda a la que llevar objetos que encontremos para que Rodin, quien la regenta, nos fabrique armas. Las otras son zonas en las que se nos plantea un reto que debemos superar. Tiene premio, pero mucho cuidado que son complicadas.



En las Puertas del Infierno podemos comprar armas, habilidades y objetos.



Alfheims y Muspelheim son zonas de desafíos opcionales que nos dan premios.



Los objetos son esenciales y se pueden conseguir a partir de materiales que encontramos en la partida, comprándolos en la tienda (cuestan halos angelicales) o ganándolos en minijuegos.







La puesta en escena es impecable y los dos juegos muestran cinemáticas que tienen un acabado sencillamente espectacular.

ARMAS

Podemos equipar armas de muchas maneras. Unas solo se pueden usar en las manos, otras en las manos... y en los tacones.

elegir el camino de nuestro personaje, combatir es la forma que tenemos para expresarnos, gracias a la gran variedad de golpes, combinaciones y formas de las que podemos abordar cada pelea. Los enemigos principales, aunque hay de todo (sobre todo en el segundo juego) son los ángeles. Pero no esperéis lindos querubines, aquí son bestias que sangran, tienen diseños rimbombantes, y están repletos de oro y piedras preciosas en su "indumentaria". Además, tienen muy mal genio y no dudan en lanzarse a por nosotros. Pero tranquilos, que **la curva de dificultad está muy bien medida** y nos presenta retos asumibles al principio de cada juego para, poco a poco, lanzarnos enemigos más grandes, poderosos y temibles. En ocasiones, nos harán sudar y gastar caramelos que restauran nuestra salud, nos dan un escudo temporal o nos hacen algo más fuertes durante unos minutos. Hablamos de Chupa-Chups que podemos comprar, encontrar en el escenario, o fabricar con ingredientes en una especie de "caldero" de bruja. **Cada enfrentamiento con un enemigo, por pequeño que sea, es memorable** gracias a una variedad de golpes de la que no pueden presumir todos los juegos. Los ataques básicos se dividen en golpes con los puños, con las piernas y con las pistolas que tenemos en manos y tacones. A medida que avancemos podremos desbloquear nuevas armas (escopetas, espadas, una katana, un látigo, un arco, etc.) que podremos usar de manera individual (el látigo, por ejemplo, se usa solo con las manos) o doble (las espadas





Climax Múltiple es el competitivo de Bayonetta 2 para dos jugadores. Funciona a través de Internet o en modo local (con dos consolas). En escenarios cerrados, nos enfrentamos a enemigos a cambio de una cantidad de halos que debemos apostar.

Brujería táctil

Además de con los Joy-Con o con el mando Pro, podemos jugar a los dos títulos con controles táctiles. Así el juego es más accesible y sencillo.



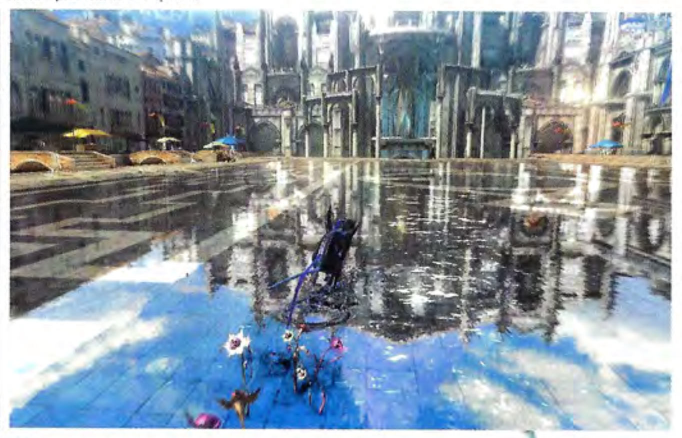
Los controles son intuitivos y responden muy bien en cualquier situación.



Atacamos pulsando sobre el enemigo... pero la verdad es que pierde encanto.



Los puzles son testimoniales. Se basan en encontrar un objeto concreto o superar un obstáculo de una forma especial. En el primero abundan más, pero nunca cortan el ritmo.



Bayonetta se vuelve pantera para cruzar rápido los escenarios. Lo aprende a hacer durante el primer juego.

HAY EXPLORACIÓN, PERO EL COMBATE ES EL PROTAGONISTA Y NOS SORPRENDE, EN AMBOS JUEGOS, DE PRINCIPIO A FIN.

podemos acoplarlas a los tacones, pero también llevarlas en la mano). Esto nos da muchas posibilidades a la hora de crear combos ya que, además del elevado número de ataques disponibles, podemos cambiar de equipamiento pulsando un botón para crear golpes más y más complejos. Los enemigos "normales" son una forma de entrenarnos en estos sistemas, ya que **la fiesta empieza cuando aparecen las gigantescas abominaciones del Cielo y del Infierno**. Es con ellos con quienes tendremos los combates más memorables y con quienes exprimimos el sistema de esquives y ataques. Si lo hacemos bien, desbloqueamos ataques especiales que consisten en pulsar un botón para disfrutar con las muertes más espectaculares.

Disco de platino

Platinum Games es especialista en crear juegos de acción. En las consolas de la casa hemos disfrutado de juegos como Okami, Star Fox Zero, MadWorld y Wonderfull 101, pero Bayonetta va un paso más allá. Al terminar la partida se desbloquean nuevos niveles de dificultad que aumentan el reto, pero que



DIVINA

Cuando nos equipamos un traje, hay cosas que cambian, como algunos sonidos o la munición con la que disparamos.





¿Habéis sido malos?

Bayonetta es una bruja muy preparada y esconde varios trucos bajo la manga. Además de los ataques normales, hay momentos del combate en los que podemos desatar nuestros poderes para atacar a placer a los enemigos o, simplemente, poner punto y final a un duelo contra un jefe. En estos momentos tendremos que pulsar los botones indicados para aumentar el daño.



El tiempo brujo se activa al esquivar en el último segundo y paraliza a los rivales.



Las torturas son ataques del medievo con los que castigamos enemigos debilitados.



El Climax de Umbra es un ataque especial ideal para contener grupos.



Los ataques definitivos solo se activan contra jefes... ¡y son una auténtica gozada!



Bayonetta 2 se toma muy en serio la tarea de sorprendernos. El primero tiene niveles que dejan con la boca abierta... pero es que en Bayonetta 2 no dejamos de alucinar. ¡Desde el primer momento disfrutamos de peleas memorables!

amiibo

Los trajes alternativos de Bayonetta están desbloqueados desde el comienzo. Con los amiibo conseguimos halos y objetos.

también nos dan más recompensas. Además de matar enemigos, hay que hacerlo con estilo. Así ganaremos más halos que nos permitirán comprar habilidades y mejoras. Bayonetta "1" es menos rejugable, ya que tarda en arrancar, pero el segundo comienza con un ritmo frenético que no decae.

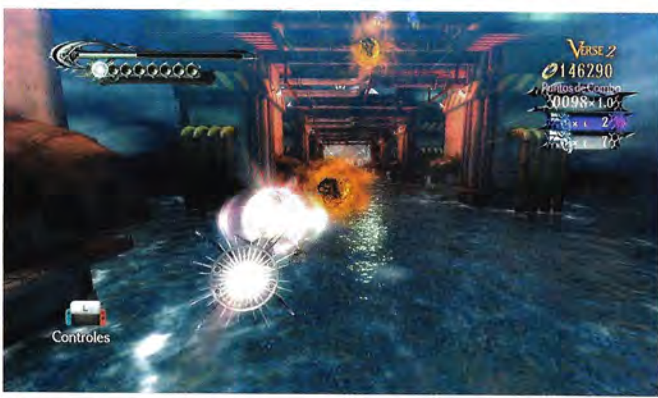
Pacto con el Diablo

Artísticamente siguen siendo dos juegos sublimes. El primero, aunque mantiene el tipo en cuestión de rendimiento, tiene una paleta de colores muy apagada y algunas texturas chirrían. Se nota que es de 2009. El segundo, por el contrario, se siente actual gracias a unos colores intensos y una dirección espléndida. El diseño de Bayonetta es sobresaliente gracias





¿Surf sobre un escombro? Las fases "de vehículos" son de lo más espectaculares. Dan un punto de frescura a los niveles y, aunque no abundan, se reciben de buena gana.



La velocidad es clave, y en ambas aventuras tenemos pocos momentos de respiro. Bayonetta va sobrada y se permite ir a lomos de un misil mientras dispara su magia.



EL MEDIDOR de Bayonetta refleja tanto la salud como los fragmentos de luna para realizar ataques especiales. Hay que tenerlo controlado.

LA TABLA de combos nos muestra datos sobre los ataques más efectivos, las cadenas de golpes, y el multiplicador de puntuación (al final de los combates más importantes).

Baila, Bayonetta

Al principio de la aventura no se tiene en cuenta, pero es importante controlar la salud para tomarse el Chupa-Chups que repone vida y otros atributos. Hay premio por morir las menos veces posibles y encadenar combos.

Clímax rejugable

Cada Bayonetta dura unas 10 horas, pero es solo el principio. Al superarlos se abren nuevos niveles de dificultad que aumentan el reto y cambian algunos enemigos de sitio. Es vital encontrar coleccionables que aumenten nuestros poderes y salud para lograr la mejor puntuación en cada fase.





La puntuación se otorga en función de diversos factores. No es fácil sacar Platino.

EL ELENCO DE ANIMACIONES DE LA BRUJA ES ENORME. NO SOLO PEGA COMO NADIE, SINO QUE LO HACE CON CLASE.

a unas animaciones que quitan el hipo, y el tratamiento de las cinemáticas es impecable. Además, los dos juegos **se ven genial tanto en la tele como en la pantalla de la consola**. La música redondea este apartado gracias a temas pegadizos y voces en japonés o inglés que tienen un gran nivel. No es una novedad, ya que los jugamos en Wii U, pero son dos experiencias que hay que disfrutar varias veces en la vida. Bayonetta sigue siendo inolvidable y nos pide que bailemos con ella una vez más antes del tercer juego.





TRAJES

Los vídeos son en tiempo real y se adaptan al traje que llevamos puesto. Todo está cuidado al milímetro.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★
El arte sigue siendo genial, pero al primero se le notan los años.

Diversión ★★★★
Muchos combos, buen ritmo y gran diseño de niveles. Impecable.

Sonido ★★★★
La música es fabulosa, así como las voces en inglés y japonés.

Duración ★★★
Unas 10 horas cada juego en modo "normal". Es muy rejugable.

(+) Visualmente mejora respecto a Wii U. Es espectacular y divertido como pocos otros.

(−) El primero tiene puntos tediosos y le pesan los años. Ya los hemos jugado antes.

Nuestra opinión

La cumbre del género "hack & slash"

Tras el primer Bayonetta, era difícil pensar que se pudiera hacer un juego de acción mejor. El segundo demostró que el talento de Platinum es incontestable. Son dos imprescindibles.

Te gustará...

Más que... Furi

Y más que... Fire Emblem Warriors

Total

90





EL DATO

Salió a la venta en Japón hace 2 años en otros sistemas y fue un exitazo, tanto de crítica como de público.



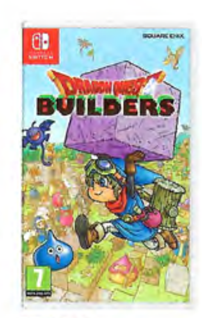
Las regiones de Alefgrado están divididas en bloques, lo que facilita las cosas a la hora de construir. Podemos moldear el terreno a nuestro gusto de forma sencilla.



Hay tres vistas disponibles: lejana, media y cercana. Para cambiar entre ellas tan solo hay que pulsar un botón, algo que hacemos constantemente durante el juego.

Dragon Quest Builders

La aventura de crear un nuevo mundo desde sus cimientos.





Género: **Aventura/rol**
Compañía **Square Enix**
Jugadores **1**
Precio **49,99€**
www.nintendo.es



Argumento
En un desolado mundo, somos el único humano dotado con el don de la construcción. ¡Toca recuperar el esplendor de Alefgrado y echar a los monstruos de sus tierras!

Alefgrado, el mundo de Dragon Quest, nunca había sido un lugar tan triste y vacío. Generaciones atrás, el malvado Draconarius, señor de todos los monstruos, dispersó a los humanos y les privó de su capacidad para construir, sembrando así la semilla de la desolación que viven hoy sus gentes. ¡Pero todo está a punto de cambiar! Y es que la diosa Pamplín ya ha elegido al héroe del que hablaba la profecía: ¡tú!

Construye tu mundo

Bueno, antes de ponerse al lío hay que elegir el nombre y la apariencia (género y color de piel) del Constructor Legendario, una nimiedad comparada con la tarea que nos espera después: nada menos que **reconstruir Alefgrado y enseñar a sus habitantes el arte de la fabricación de objetos**. ¡Casi nada! Las ruinas de Canteria, antes una esplendorosa ciudad, son el primer lugar al que nos trasporta la diosa. Allí plantamos el Estandarte de la Esperanza, cuya luz atrae a los humanos y delimita la extensión de nuestra base. Es en su interior donde debemos concentrar nuestros esfuerzos, ya que el héroe no sube de nivel, pero, en cambio, sí que lo hace la base. ¿Qué cómo lo conseguimos? Pues construyendo todo tipo de cosas en su interior y cumpliendo las misiones que nos encargan los habitantes que se instalan en nuestra incipiente ciudad. Al principio nos piden tareas simples, ideales para aprender a jugar. **El sistema es sencillo, pero con mucha miga**. Al inicio solo contamos con... ¡una rama de árbol! Este objeto, que parece que da para poco, se convierte en una porra si, siguiendo la instrucciones de la diosa, lo trabajamos en un banco de cantero. ¡Acabamos de aprender nuestra primera receta! Ahora, con la porra equipada, resulta mucho más sencillo golpear el terreno para obtener bloques de tierra, hojas secas o flores. Al obtener estos materiales aprendemos nuevas recetas, como antorchas, cremas curativas o camas. A su vez, combinando algunos de estos objetos somos capaces de crear estancias,

SER EL ÚNICO CAPAZ DE CONSTRUIR EN UN MUNDO DESOLADO ES UNA GRAN RESPONSABILIDAD. ¡PERO TAMBIÉN UN RETO DE LO MÁS DIVERTIDO!

¡A recolectar!

Recoger materias primas es una de nuestras tareas principales. Algunos materiales son fáciles de obtener, pero conseguir otros requieren de un esfuerzo extra. ¡Así recolectamos!



Los "básicos", como plantas o tierra, se pueden recoger golpeando con las manos.



La madera, los minerales o los metales se obtienen con la herramienta adecuada.



La piel, como ciertos objetos especiales, los proporcionan los enemigos al caer.

¡A construir!

Crear sin parar es la salsa del juego. Durante la aventura aprendemos cientos de "recetas" diferentes de objetos, habitaciones o equipamiento. El banco de cantero, la forja o la cocina son los lugares a los que debemos acudir para convertir nuestras materias primas en relucientes y útiles creaciones. En cada uno de ellos se crean objetos específicos, como armas, muebles decorativos o de almacenaje, o deliciosas recetas cocinadas a fuego lento. A continuación tenéis cinco ejemplos de algunas de las cosas que podemos construir. ¡Y hay muchísimas más que tendréis que descubrir vosotros!



El mazo nos permite golpear la dura piedra para obtener metales, como la plata.



Las puertas sirven para delimitar dormitorios, que deben tener luz y cama.



Los cofres son el mejor lugar para almacenar las materias primas.



Un huevo frito es un manjar tan sencillo de preparar como sabroso y nutritivo.



La espada de bronce se fabrica en la forja. ¡Solo hay que fundir unos lingotes!

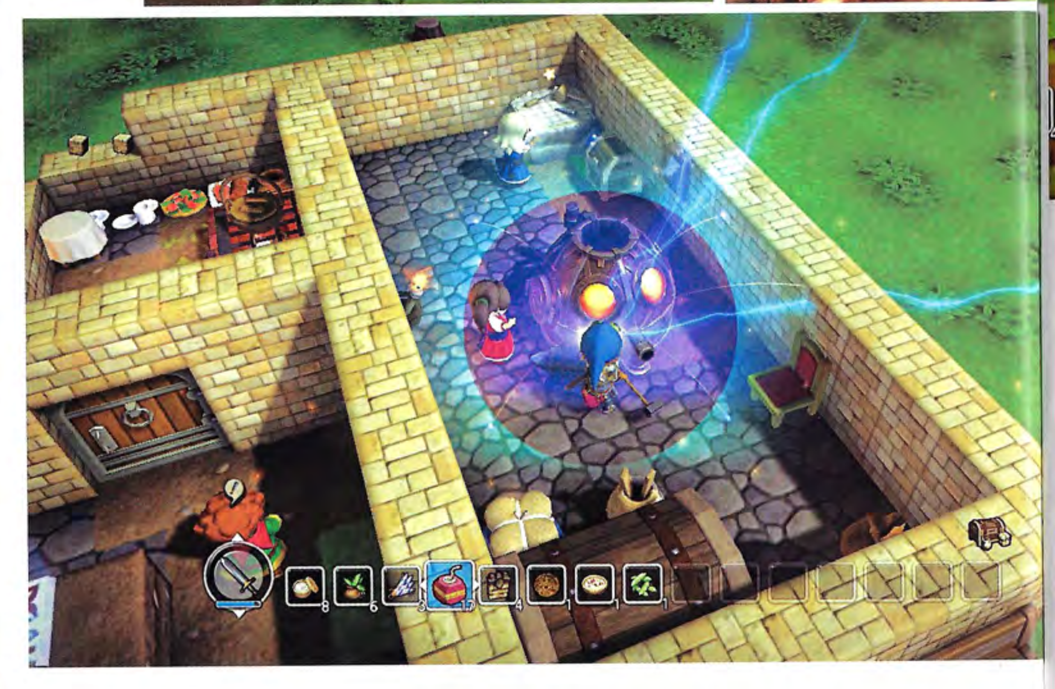



El modo Terra Incognita nos da la posibilidad de construir sin límite y de forma libre. Además, es posible compartir nuestras creaciones y descargar las de otros jugadores a través de internet. ¡Hasta podemos dejarles mensajes en carteles!



Mejora la base

El héroe no sube de nivel, pero sí nuestra base. Para hacerla crecer hay que construir decenas de objetos.



como dormitorios, indispensables para albergar a nuestros habitantes, o cocinas, en las que elaborar deliciosas recetas (esta vez sí) comestibles. La forma en la que creamos todo es de lo más ágil: para levantar muros solo hay que seleccionar en el inventario los bloques del material que deseemos (tierra, piedra... etc.) y disponerlos a nuestro gusto pulsando "Y". ¡Podemos hasta apilarlos para crear diferentes alturas! Por su parte, para crear objetos como herramientas, muebles o puertas, solo hay que acercarse a uno de los puntos de construcción (banco de cantero, forjas, cocinas...) y seleccionar la receta que queramos. Si tenemos todas las materias primas necesarias, el Constructor hace el resto automáticamente. Es genial como un sistema tan sencillo de usar, esconde tantísimas posibilidades, ya que las variantes son enormes y, poco a poco, las peticiones de nuestros habitantes son cada vez más exigentes.



¡Akira Toriyama!

El famoso diseñador nipón, autor de obras como Dragon Ball, es el encargado del apartado artístico del juego.

Explora el exterior

Las misiones hacen que, pronto, nos toque abandonar nuestra base en busca de nuevas materias primas. Y lo que es mejor, también aprendemos a crear **portales que nos teletransportan a otras islas**, cada una de ellas repletas de materiales únicos. Así, y de forma progresiva, vamos aprendiendo a crear nuevas recetas cada vez más complejas. De la madera pasamos a la piedra, de la piedra a metales como el bron-

HAY CIENTOS DE OBJETOS POR CONSTRUIR Y CADA VEZ SON MÁS COMPLEJOS, ÚTILES Y RESISTENTES. ¡A CURRAR!







Alimentarse es necesario para no perder energía. ¡Menos mal que sabemos cocinar!



Dormir es la mejor manera de recuperar salud y de evitar el aumento de monstruos durante la noche.

¡A explorar!

Para obtener materias primas toca alejarse de la base y explorar tierras desconocidas. Hay varias islas diferentes que visitar, y en cada una de ellas encontramos materiales únicos y monstruos cada vez más peligrosos. Recorrerlas a fondo es fundamental para conseguir los objetos necesarios que nos permiten cumplir todas las misiones del juego. ¡Arriba ese espíritu aventurero, chicos!



El exterior de la base es una buena zona para recolectar materias primas sin alejarnos demasiado de la zona segura.



Los portales conectan nuestra base con lejanas islas llenas de materiales exclusivos... pero también repletas de monstruos.

ce o la plata... y, cuando nos queremos dar cuenta, ya somos capaces de construir cientos de elaborados objetos para nuestra ciudad. Bueno, objetos... ¡y armas! No olvidemos que **las islas y el exterior de la base están plagados de monstruos** con los que luchar. El sistema de combate (a tiempo real) es algo simplón, y nuestra capacidad de daño y defensa dependen enteramente del equipo que llevemos en ese momento. En este sentido, destacan las invasiones que a veces sufre nuestra base y que debemos frenar con la ayuda de sus habitantes, que no dudan en echarnos una mano a la hora de luchar. El colofón lo ponen los enemigos finales ya que, cuando hemos cumplido todas las misiones y la base alcanza el nivel requerido, debemos prepararnos para luchar contra un jefe de gran tamaño. Si lo derrotamos, la ciudad quedará liberada del mal, sus habitantes se convierten en autosuficientes, y pasaremos al siguiente capítulo. Esto significa que viajaremos a otra tierra en la que tendremos que empezar una nueva base de cero. Perdemos todos los materiales recolectados, pero tranquilos, conservamos siempre los conocimientos adquiridos sobre recetas. Teniendo en cuenta que superar cada capítulo lleva bastantes horas, y que hay cinco diferentes, ya os podéis imaginar que **reconstruir Alefgrado en su totalidad es una tarea titánica**. Y lo mejor de todo es que, pese a estos "reseteos" entre capítulos, la fórmula no se hace para nada repetitiva, ya que la cantidad de recetas que descubrimos parece no acabar nunca, las misiones son variadas y, en definitiva, siempre contamos con nuevos retos que afrontar. ¡Es el típico juego con el que las horas vuelan sin que te des cuenta! Pero es que,



EL HÉROE

Da igual el género o el color de piel que elijas para él. ¡El héroe (o heroína) lo dará todo para reconstruir Alefgrado!

Las misiones nos las encargan los otros habitantes de nuestra ciudad. Casi siempre, consisten en encontrar a alguien o en crear un objeto.

Los gráficos son sencillos, pero tienen un tono muy simpático que le viene al pelo al estilo de un juego... repleto de hilarantes conversaciones.

MONSTRUO

Al principio del juego los monstruos dominan el mundo. Lo que los pobres no saben es que su reinado está muy cerca de terminar... ¡La que les espera!

encima, también esconde otras sorpresas de lo más interesantes...

¡Sé libre!

Si nos apetece descansar de cumplir las misiones de los habitantes de Alefgrado, el juego pone a nuestra disposición el modo Terra Incognita. En él se nos traslada a una gran extensión en la que **podemos recolectar materiales y construir a placer**. Los límites en esta modalidad solo los pone nuestra imaginación, ya que hasta se nos permite compartir nuestras creaciones y descargar las de otros constructores. Todas ellas lucirán igual de bien gracias a unos gráficos que, pese a su sencillez, funcionan a la perfección, ya que consi-









Colocar los objetos en el mundo es muy fácil. Solo hay que seleccionar en el inventario lo que queremos "instalar" y pulsar "Y" para situarlo en el cuadrante de terreno que más nos guste o interese. ¡Que se noten vuestras dotes de arquitectos!

¡A combatir!

Los monstruos nos atosigan en el exterior y, a veces, intentan invadir nuestra base, afición a la que también se apuntan los enemigos finales. Derrotarles no suele ser complicado, ya que el sistema de combate es simple y, además, podemos crear defensas automáticas que protejan las paredes exteriores de la base.





EL MODO PORTÁTIL ES FLUIDÍSIMO, POR LO QUE ES UNA GRAN FORMA DE DISFRUTAR ESTA GRAN AVENTURA.

guen transmitir el tono desenfadado de la aventura. Ojo con una traducción divertidísima, llena diálogos ingeniosos, que nos sacarán carcajadas. ¡Y aún hay más! Switch ofrece en exclusiva **un fluidísimo modo portátil, materiales especiales y la presencia de un dientecillos de sable** (que conocimos por primera vez en Dragon Quest V) a cuyo lomo podemos recorrer los vastos parajes de Alefgrado. De este modo, está claro que estamos ante la versión más completa y que más opciones ofrece. Si te gusta construir y la saga Dragon Quest, es tu juego.



Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★
Muy coloridos y simpáticos, aunque todo tiene un diseño sencillo.

Diversión ★★★★
Divertido es poco. ¡Alefgrado se convertirá en tu segunda tierra!

Sonido ★★★
Las melodías molan, pero son algo repetitivas. No hay voces.

Duración ★★★★
La historia es muy larga, y además cuenta con el genial modo libre.

La mezcla de rol y construcción. Largo, variado y repleto de posibilidades.

El combate es muy simple, al igual que los gráficos. Las melodías se repiten mucho..

Nuestra opinión

¡No podrás parar de recolectar y construir!

Los elementos roleros de Dragon Quest se fusionan de forma magistral con la construcción de títulos como Minecraft. El resultado es una aventura divertidísima y con grandes posibilidades.

Te gustará...

Más que...



Minecraft

Más que...

Stardew Valley

Total

89

EL DATO
Con 52 campeonatos, es la entrega con mayor número de la saga. Los hay de Raw, SmackDown y NXT.





Género **Lucha libre**
Compañía **2K Sports**
Jugadores **1-4**
Precio **44,99 €**
www.2k.com



Argumento
Las superestrellas se suben al cuadrilátero para luchar por el cinturón de campeón. Combatimos en una gran variedad de modos de un deporte en el que casi todo vale para dar espectáculo.

WWE 2K18

Llega a Switch el deporte más brutal.

La competición de lucha libre más prestigiosa del planeta monta el cuadrilátero en nuestra Switch, enfrentando en salvajes combates a superestrellas presentes y pasadas. No la veíamos por una consola de Nintendo desde la época de Wii, ¡y cómo han cambiado las cosas! La base es la misma, pero ahora viene acompañada de muchísimos modos y opciones nuevas.

Conquistando el ring

Pelear por el cinturón de campeón sigue siendo tan divertido como siempre. Nuestro objetivo es debilitar al oponente a base de golpes (y acrobáticas llaves) hasta que sea incapaz de oponer resistencia. Combinando el botón B y el joystick izquierdo ejecutamos las llaves, con Y golpeamos... A partir de ahí el esquema de control se vuelve complejo, ofreciéndonos **un extenso abanico de combos** y ataques con los que tumbar a nuestro adversario. Podemos combatir en gran variedad de formatos: desde 1 contra 1 hasta 3 contra 3, en una jaula, tratando de coger el cinturón del techo, ¡e incluso en los camerinos de las estrellas! Y es que **el juego está hasta arriba de contenido**. El más completo es el modo Mi Carrera, en el que creamos un luchador personalizado al milímetro y lo guiamos del anonimato a la fama. No solo combatiendo, sino también realizando entrevistas, vendiendo merchandising y relacionándolo con otras estrellas. Arranca despacio, pero engancha, y nos ayuda a mejorar nuestra habilidad en el ring. También revivimos combates míticos, podemos descargar luchadores de otros usuarios, y hay modo online. Todo para combatir al ritmo de **una fantástica selección musical**, que nos anima constantemente a luchar



La caja del tesoro

Con los puntos que ganamos en los combates en línea podemos comprar cajas de botín. Al abrirlas podemos recibir, de manera aleatoria, atuendos y mejoras para nuestros luchadores. Cuanto más cara, mejor será la rareza de los premios.



Burlarnos de nuestro adversario nos da un aumento temporal de fuerza y resistencia. Pero mucho cuidado, porque al hacerlo quedamos totalmente expuestos a golpes y llaves.



Pulsar ZR en el momento adecuado nos permite esquivar un ataque con un contraataque. Dominarlo es imprescindible para darle la vuelta a situaciones adversas.

Ladder Tag

Es un modo en el que gana quien consiga el maletín que cuelga del techo. Eso sí, nada impide a tu contrincante tirarte de la escalera cuando estás a punto de lograrlo.



LESIONAR a nuestro oponente hace que se mueva con dificultad y que reciba más daño. ¡Jugar sucio está permitido!

Luchador a medida

En el modo Mi Luchador podemos personalizar por completo a nuestra superestrella, desde su aspecto y su atuendo hasta su carácter. Después lo podemos usar en el modo Mi Carrera o para competir en línea, y a medida que ganamos combates obtenemos puntos con los que equiparle habilidades y mejorar sus características.





Mejorar las estadísticas es crucial para hacer frente a los rivales más poderosos.

EL COMBATE NO TERMINA HASTA QUE NO LO DICE EL ÁRBITRO. ¡LAS TORNAS PUEDEN CAMBIAR SIEMPRE!

por ser el mejor con cualquiera de los **más de 200 luchadores en más de 50 campeonatos**. ¡Menudo pack!

Poniendo el parche

En el apartado técnico, sin embargo, es donde el juego cojea sobremanera. Es necesario descargar **una actualización enorme** y, a pesar de ello, hay errores en el rendimiento que afectan muchísimo a la jugabilidad. Lo bueno es que están en ello, y ahora ya estamos a la espera de la anunciada versión 1.03, que debe (al fin) dejar que disfrutamos a fondo de este juego tan completo.



Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★
Bastante sencillos y, a día de hoy, con muy mal rendimiento.

Diversión ★★
Los combates enganchan, y los modos son muy variados.

Sonido ★★★
Gran selección de pistas que da ganas de subirse al ring.

Duración ★★★
Los eventos en línea mantendrán al juego lleno de vida.

Gran abanico de opciones. El modo Mi Carrera. La personalización. Los torneos.

Los errores gráficos y de rendimiento. Tarda mucho en encontrar partida en línea.

Nuestra opinión

Un ambicioso ring... aún en construcción

Es la entrega de la saga con más modos de juego, más luchadores y más opciones. Sin embargo, sin el parche que está por llegar, el rendimiento nos impide disfrutar la experiencia al 100%.

Te gustará...

Menos que... ARMS

Y más que... Brawlout

Total

70

EL DATO
El juego nació en una game jam (reunión de creadores) y su concepto original se desarrolló en 4 días.

Celeste

Ascendiendo hacia lo imposible.

Nintendo eShop





Género **Plataformas**
Compañía
Matt Makes Games Inc.
Jugadores **1**
Precio **19,99 €**
www.celestegame.com



Argumento
Madeline es una niña pelirroja con un único deseo: escalar hasta la cima de una montaña. Al principio del juego no sabemos qué le motiva a hacerlo, pero poco a poco descubrimos su gran historia.

Cicerón, el gran filósofo y orador romano, dijo una vez que "cuanto mayor es la dificultad, mayor es la gloria". Y eso es justo lo que transmite Celeste a cada paso que Madeline, su protagonista, da en su anhelo de escalar una montaña. Un metafórico mensaje que, en la práctica, se traduce en **uno de los mayores y más satisfactorios retos** que hemos afrontado nunca en un juego de plataformas 2D.

Una escalada inolvidable

No nos vamos a andar con rodeos: **Celeste es un título difícil, dificilísimo**. Pero en ningún momento es injusto con el jugador. Y es ahí donde radica su encanto, ya que de veras todo depende de nuestra habilidad. Cada uno de sus seis capítulos está formado por decenas de fases estáticas que, a su vez, están compuestas por plataformas y peligrosas trampas. Por supuesto, nuestro objetivo es sortear cada peligro, y para ello aprovechamos las habilidades de Madeline. La intrépida niña puede saltar, escalar durante un breve tiempo, e impulsarse unos metros en cualquier dirección. Encadenar esos sencillos movimientos es la clave para atravesar unos entornos 2D que, a menudo, nos parecen impenetrables. Nunca lo son, aunque encontrar la ruta a seguir no es tarea fácil, y mucho menos lo es superar todos los retos que nos proponen, sobre todo en los capítulos avanzados. Eso sí, es maravillosa la satisfacción que sentimos cada vez que descubrimos lo que hay que hacer y, poco después, tenemos éxito encadenando los distintos movimientos con precisión milimétrica. Y eso que, en el proceso, morimos una y otra vez. Pero no importa, porque ese "caer para levantarse" es también parte

MADELINE
Esta misteriosa niña es la protagonista del juego. Su gran agilidad es su mayor baza a la hora de sortear los grandes peligros con los que se topa.

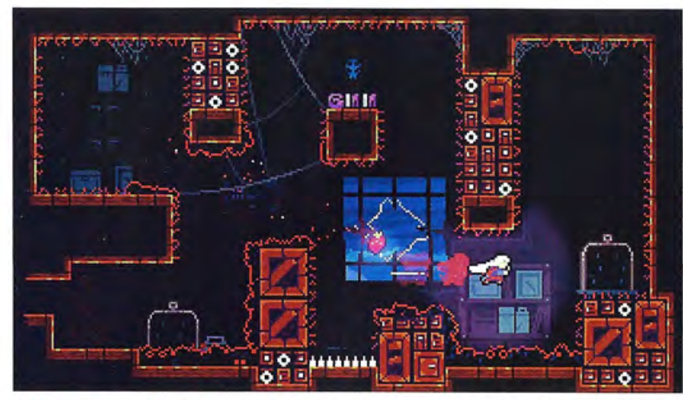




El modo ayuda

La dificultad del juego es muy alta, pero incluye una opción que nos permite activar ayudas, como una menor velocidad en las reacciones o inmunidad a las trampas. Se agradece el detalle, pero nuestra recomendación es que no lo uséis, ya que se pierde gran parte de la gracia y la sensación de reto..





Madeline puede saltar, escalar durante unos instantes antes de quedarse sin fuerzas, e impulsarse a toda velocidad en cualquier dirección. Encadenar todo esto es la clave.



Los gráficos son pixelados y recuerdan a los juegos de plataformas antiguos. Aún así, son realmente bonitos, y tienen un diseño artístico digno de destacar.



LAS FRESAS son el coleccionable más frecuente. No tienen ningún efecto, pero cogerlas todas hace que la aventura se complique... y dure mucho más.

Salta y colecciona

Además de superar los obstáculos de cada fase, Celeste incluye algunos coleccionables que podemos recoger de manera opcional.

Al filo de lo imposible

El diseño de los niveles es una maravilla, tanto a nivel creativo como a la hora de proponer retos. Su dificultad es progresiva y, poco a poco, van introduciendo nuevas mecánicas. Estas nos obligan a ser unos auténticos hachas con el mando encadenando saltos, momentos de escalada, e impulsos en cualquier dirección.





Las trampas son de todo tipo, y están colocadas con la máxima precisión.

LA DIFICULTAD ES ALTÍSIMA, PERO SUPERAR SUS RETOS PROPORCIONA UNA GRAN SATISFACCIÓN.

del emotivo mensaje que nos transmite Celeste, a menudo a través de diálogos con los personajes que nos encontramos en momentos clave. Su aspecto pixelado, que va en consonancia con el de los escenarios, logra crear **una genial atmósfera de estilo retro**, que se apoya en un gran trabajo artístico y sonoro para hacernos sentir muy cerca de Madeline. Acompañarla en su aventura es una experiencia tan inolvidable como exigente, sobre todo si pasamos del modo ayuda (que facilita las cosas). El viaje es duro, pero merece la pena.



Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★
Sencillos y pixelados, pero realizados con un gusto exquisito.

Diversión ★★★★
Si os gustan los retos difíciles no podréis parar de jugar.

Sonido ★★★
Las melodías encajan perfectamente con el "tempo" del juego.

Duración ★★★
Unas ci horas, que se triplican si buscáis los coleccionables.

Un genial diseño de niveles. El aspecto retro le sienta genial al estilo de juego.

La gran dificultad puede echar para atrás a muchos jugadores con poca paciencia.

Nuestra opinión

Un celestial juego de plataformas 2D

Celeste es un juego mágico, pero su encanto solo será entendido por los amantes de los juegos de saltos en 2D... y los retos realmente difíciles. Si es vuestro caso, ¡no dudéis en comprarlo!

Te gustará...

Más que... Shovel Knight: Specter of Torment

Y más que... The End is Nigh

Total

93

EL DATO
Locke, uno de los tres protagonistas, rinde homenaje con su nombre a cierto bandido que nos robó el corazón en FFVI.





Género **RPG-Acción**
Compañía **Square Enix**
Jugadores **1**
Precio **49,99 €**
lostsphear.com



Argumento
Kanata, un chico de 16 años, ve como su madre desaparece ante sus ojos, dejando solo un extraño espacio en blanco. Pronto descubre que esto mismo está pasando incluso con partes de tierra, y que solo él tiene el don de traerlo todo de vuelta, a través de recuerdos de las partes perdidas.

Lost Sphear

El recuerdo del mejor rol tradicional.

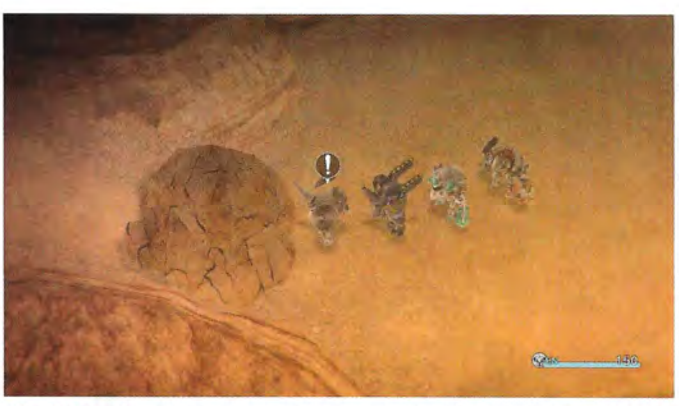
Tras el éxito de I am Setsuna, los chicos de Tokyo RPG Factory nos traen otro producto que es ya marca de la casa: un RPG que consigue rememorar la época dorada de los 16 bits. Titulazos como Chrono Trigger o Secret of Mana se vienen a la memoria con solo el primer vistazo, y esto, de por sí, ya es un logro al alcance de pocos.

La memoria sigue viva
Como si se tratase de dejar claro que el juego es un homenaje a la nostalgia, y a aquellos gloriosos RPG de SNES, la pieza fundamental de la trama son los recuerdos en sí, la memoria. Por alguna extraña razón, objetos, personas e incluso lugares están desapareciendo, y nuestro protagonista, Kanata, posee el don de devolverlos a su estado original. Lo hace usando **unos recuerdos tangibles denominados memorias.** Y a esto nos dedicamos a lo largo y ancho del mapa de Lost Sphear, a traer de vuelta lugares y objetos perdidos, allí donde se requiera de nuestra habilidad para hacerlo. A veces se hace pesado tanto hacer de recadero, pero es mediante estos diálogos con los personajes como obtenemos las pistas para continuar, así como las memorias necesarias para poder hacerlo. ¡Y vaya si hay que hablar! Sin dejar de ser un RPG de acción, tiene plagadas de diálogos (en inglés) gran parte de sus **más de 30 horas de juego**. Algo que nos ayuda a meternos de lleno en la historia, y a conocer a todos sus protagonistas.

I am (still) Setsuna
El juego recuerda mucho a la ópera prima de sus creadores, pero esta secuela espiritual mejora al primero en ciertos aspectos. Su trama nos engancha



Chat de equipo
No, no es ninguna funcionalidad online. ¡Es el chat de nuestra pandilla! Con solo pulsar R podemos asistir a la charla entre los protagonistas. Bastante útil cuando retomamos el juego y se nos había olvidado hacía dónde íbamos.



Los Vulcosuits son poderosas armaduras que potencian drásticamente las estadísticas de combate. Son además necesarias para abrirnos paso, y poder así avanzar en el mapa.



La espectacularidad de algunas de sus magias, y el modelado 3D de sus personajes, se mezcla de lujo con la estética noventera de los clásicos de Square Enix.

El uso de las memorias

Mediante las que obtenemos de los combates y del escenario podemos crear los llamados Artefactos. Son unas edificaciones que traen de vuelta la zona "perdida" de mapa que los rodea. Nos aportan ciertos bonus para nuestra aventura.





AL CREAR UN ARTEFACTO se muestra la cantidad y el tipo de memorias que requiere, además del beneficio que nos otorga. Este, por ejemplo, nos da la visión del minimapa en pantalla.

Estrategia de combate

Si de algo puede presumir Lost Sphear es de la riqueza de sus batallas. No basta con elegir si atacamos, lanzamos una magia o usamos algún ítem. Aquí hay que currárselo y estudiar bien cada movimiento. Según desde donde lancemos el ataque, podemos golpear a varios enemigos, o evitar ser nosotros los que suframos esa suerte.





Entra al combate cuando los enemigos estén juntitos y... ¡golpéalos a todos a la vez!

ENAMORARÁ A NOSTÁLGICOS Y ATRAERÁ NUEVOS FANS A ESTE GÉNERO ATEMPORAL

de forma más especial, y el sistema de combate, manteniendo la fórmula, goza de una sustancial revisión. Poder movernos por el escenario en sus batallas en tiempo real, y los distintos radios de acción que ofrece cada ataque, dan lugar a **un sinfín de estrategias**. Estas serán, además, cada vez más necesarias, ya que la cosa se va complicando mucho según avanzamos. En definitiva, un bonito homenaje a las joyas de los 90, que mantiene la esencia a la vez que la impregna del sello propio de sus variadas y estratégicas batallas.



OBARO
Este misterioso personaje se presenta en los sueños de Kanata. Es quien despierta el poder oculto de nuestro protagonista.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★
Bello homenaje a los 16 bits, bien adaptado a la actualidad.

Diversión ★★★
La trama nos lleva en volandas, y sus combates son una pasada.

Sonido ★★★
Gran banda sonora y geniales voces japonesas en combate.

Duración ★★★
Pocos extras, pero la historia nos lleva algo más de 30 horas.

(+) Una trama que engancha. Recuerda a los grandes clásicos. Combates muy divertidos.

(−) Que no tenga textos traducidos al español. Tanto diálogo se hace pesado a veces.

Nuestra opinión

El arte de retomar un clásico... y hacerlo bien

Retoma la fórmula que hace 20 años trajo míticos RPG, y le sabe dar un aire fresco sin que pierda esa mágica esencia. Aún pecando a veces de lineal, su historia, personajes y sistema enganchan.

Te gustará...

Menos que... Xenoblade Chronicles 2

Y más que... I am Setsuna

Total

79



Las Ruinas de los Unown, ahora tienen mucho más protagonismo. Para descubrir el misterio que encierran, tendremos que resolver varios puzzles y acertijos.



Para darle un nuevo aspecto a todos los Pokémon, sus sprites y animaciones fueron rediseñadas con respecto a las que aparecen en Pokémon Oro y Plata.



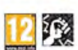




NINTENDO 3DS







Género **RPG**
Compañía **Game Freak**
Jugadores **1**
Precio **9,99 €**
www.pokemon.es

Puntuaciones

Gráficos	★★
Diversión	★★★
Sonido	★★★★
Duración	★★★★

Valoración

La oportunidad perfecta de volver a disfrutar de uno de los mejores juegos de toda la saga de Pokémon.

Total
85

Pokémon Edición Cristal

El mejor juego de Game Boy, ahora en 3DS.

Pokémon Cristal tenía algo que lo hacía mágico. Puede que fuera su nostálgica banda sonora (de las mejores de toda la saga) o quizá lo era el hecho de recorrer y **explorar Johto y Kanto junto a nuestro Pokémon favorito...** Sea como fuere, esa magia ha vuelto, y ahora podemos volver a disfrutarla en nuestra Nintendo 3DS.

Vuelve la revolución

En Pokémon Cristal comenzaremos en la región de Johto, que también pudimos disfrutar en las versiones digitales de Oro y Plata, pero con grandes cambios que hacen del juego una experiencia única. Y es que hablamos de **una edición que ha aportado muchísimo a la saga**, empezando por el hecho de poder elegir como protagonista a un personaje femenino, y continuando por la inclusión de la primera Torre Batalla de la historia: un lugar centrado en los combates Pokémon que les planteará todo un reto a los entrenadores más expertos. ¡Y nada de conocer resistencias y debilidades! Está claro que los jugadores más jóvenes de Pokémon descubrirán aquí una forma distinta de ver la saga. Sin olvidar la compatibilidad de Cristal con el Banco Pokémon. Ojo, que todos los Pokémon que capturemos podrán ser transferidos a Ultrasol y Ultraluna. Definitivamente, tanto para volver a recordar viejos tiempos, como para descubrirlos por primera vez, Cristal **sigue siendo un juego obligado para todo fan de Pokémon.**

SUICUNE
Este Pokémon legendario de tipo Agua es quién nos guiará durante toda nuestra aventura.



En Pokémon Cristal no podía faltar un grupo de villanos. Una vez más, volveremos a plantarle cara al ya conocido Team Rocket.



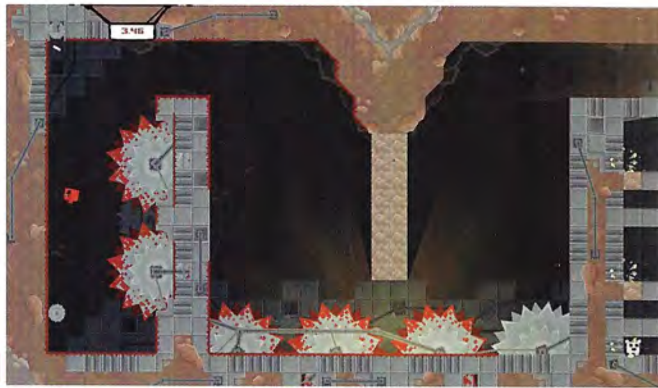


Es el mismo y endiablado plataformas 2D que ya disfrutamos en Wii U, pero que sigue siendo igual de divertido. Y es ideal para el modo portátil, gracias a sus cortos niveles.



Gracias a las repeticiones podemos ver qué hemos hecho mal en cada muerte (pero viendo todas las partidas a la vez). También incluye ránkings online para picarse.









12

Género **Plataformas**
Compañía **BlitWorks**
Jugadores **1-2**
Precio **12,99 €**
www.supermeatboy.com

Puntuaciones

Gráficos	★★
Diversión	★★★
Sonido	★★
Duración	★★★

Valoración

Supone el mismo desafío que el primer día y en Switch se beneficia además, del modo portátil que le sienta de lujo.

Total
80

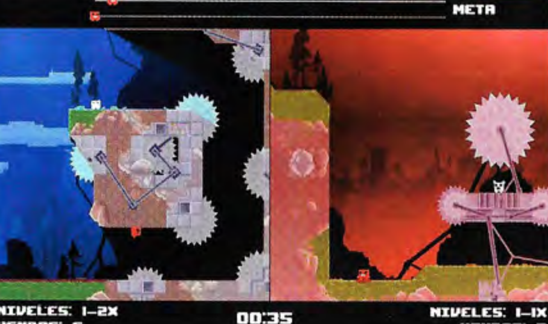
Super Meat Boy

Toda la carne en el asador.

Uno de los plataformas más desafiantes del siglo XXI, llega a Switch ofreciéndonos un reto solo apto para los más hábiles y conservando las características que ya le hicieron triunfar en Wii U: un **excelente control, una gran cantidad de niveles** y desbloqueables, y una jugosa novedad: un modo para dos jugadores.

Cuestión de habilidad

Nuestro objetivo es ayudar al protagonista (un pedazo de carne) a rescatar a Bandage Girl, su novia, de las garras del Dr. Fetus. Para ello, debemos superar cientos de niveles, que son muy, muy cortos, entre 20 y 40 segundos, pero que, gracias a un sobresaliente diseño, pueden llegar a ser una pesadilla: cuchillas, abismos, enemigos... Cada nivel está poblado por un creciente número de desafíos, incluidos jefes finales. Para superar estos escollos, contamos con un control muy preciso y sencillo: un botón de salto (que reconoce entre tres alturas, según pulsemos más o menos), la posibilidad de "trepar" saltando por las paredes y correr. Con eso, y mucha habilidad, tendremos que superar todo el juego. Lo que no es poco: si superamos cada nivel con una puntuación A+ , desbloquearemos la versión oscura del nivel, aún más difícil. Y hay coleccionables, portales que nos llevan a colecciones temáticas de niveles (que pueden desbloquear personajes de otros juegos), ránkings... Todo con **una dificultad que nunca se siente injusta**: si fallamos, es por nuestra culpa. Divertido y frenético, aunque si eres de los impacientes...

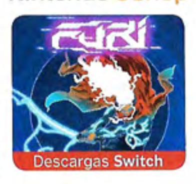


El modo carrera, a pantalla partida para dos jugadores, va de lujo con el espíritu de Switch. Cada jugador utiliza un Joy-Con para ver quien supera los niveles antes.

EL DATO
En los créditos vemos los nombres de todos los desarrolladores japoneses que han inspirado al estudio.

Tú, tú, tú me hiciste esto.

Nintendo eShop





Género **Acción**
Compañía **Game Bakers**
Jugadores **1**
Precio **19,99 €**
thegamebakers.com



Argumento
Encerrado en lo más alto de una prisión de máxima seguridad, un personaje con melena blanca está condenado a morir una y otra vez. Nosotros somos ese prisionero y, tras librarnos de las cadenas, es el momento de castigar a los carceleros.

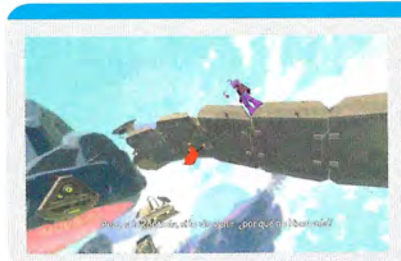
Furi

Acción desenfrenada, con mucho estilo.

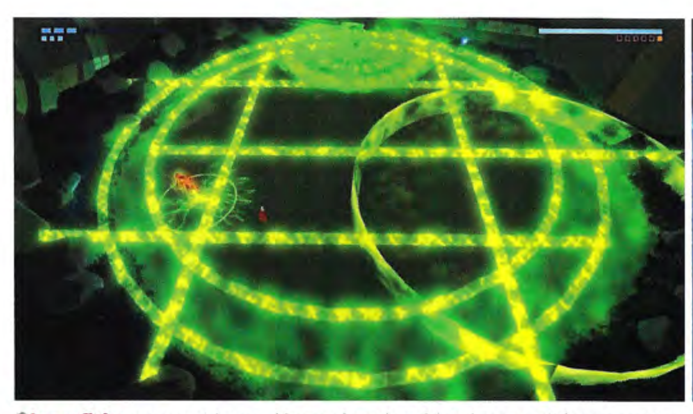
The Game Bakers es un estudio francés compuesto por solo dos personas. Ven los videojuegos como un plato de comida: varios ingredientes que se combinan para crear algo con sabor. Así es Furi, un "boss rush" (género en el que solo hay jefes finales) que mezcla multitud de estilos, y que llega arrasando a la eShop de Switch.

Rápido y furioso
Con un toque filosófico, la historia de Furi nos pone en la piel de un misterioso protagonista de pelo blanco. El objetivo es salir de la prisión en la que estamos y, guiados por un siniestro personaje con una máscara de conejo, tenemos que acabar con todo lo que se ponga en nuestro camino. Comienza así un festival de jefazos (únicos enemigos del juego) a los que nos enfrentamos con la vista siempre puesta en la última puerta de la prisión. La historia parte de un punto muy interesante, pero flojea hacia el final del juego y los diferentes finales disponibles no son motivo suficiente como para volver a completar una aventura que, además, es bastante corta.

Donde no hay peros es en el sistema de combate, que es el corazón del juego. Para lograr la libertad, **tenemos que derrotar a 10 habilidosos enemigos**. Cada uno cuenta con varias barras de vida que dividen el combate en fases, cambiando los patrones de ataque en función a la vida restante. Esto garantiza **una gran variedad de ataques** a los que nos tenemos que adaptar. Eso sí, nuestro personaje es de armas tomar, y cuenta con una katana para repartir sablazos, una pistola con munición ilimitada, un desplazamiento rápido para esquivar y un botón de bloqueo que



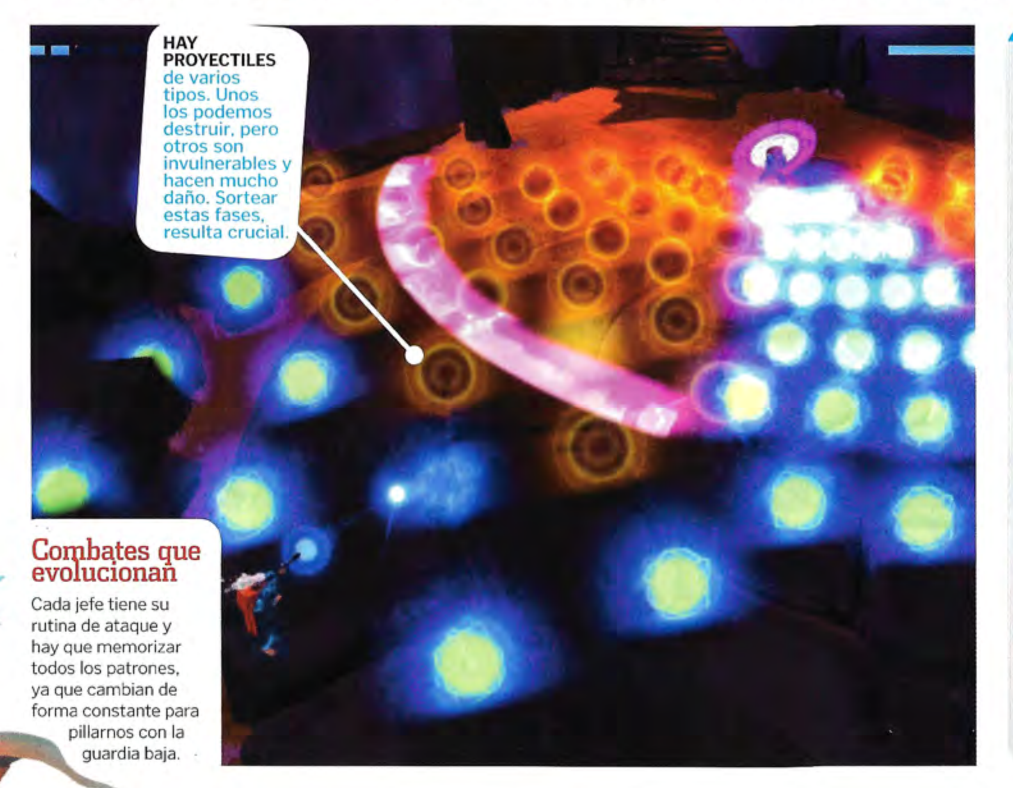
Instantes de paz
Entre combate y combate, tendremos unos momentos de relajación. El ritmo se vuelve más pausado y solo tendremos que dirigirnos a la próxima zona mientras un enigmático personaje nos cuenta la historia del siguiente enemigo.



Los reflejos son esenciales para bloquear los golpes del rival, pero también para esquivar y realizar un desplazamiento que impida que nos dañen. ¡A veces es una auténtica locura!



Los enfrentamientos más intensos se producen cuando bajamos cada una de las barras de salud. Se forma un círculo invisible que nos obliga a combatir a corta distancia.



HAY PROYECTILES de varios tipos. Unos los podemos destruir, pero otros son invulnerables y hacen mucho daño. Sortear estas fases, resulta crucial.

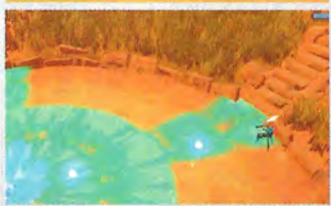
Combates que evolucionan

Cada jefe tiene su rutina de ataque y hay que memorizar todos los patrones, ya que cambian de forma constante para pillarnos con la guardia baja.

¡Sube el volumen!

El apartado sonoro nos mete de lleno en la acción gracias a los temas musicales y, además, nos ayuda a realizar ciertas acciones. Por ejemplo, cuando tenemos que hacer un contraataque, un tintineo nos avisa para que reaccionemos a tiempo. Algo parecido pasa cuando los jefes son invulnerables, ya que emiten un sonido metálico.





Los ataques de suelo emiten un zumbido especial que nos pone en alerta.

ES UN BAILE CONSTANTE ENTRE EL JUGADOR Y EL RIVAL. MUY DIVERTIDO... E IMPLACABLE.

para el ataque rival. Ojo, que si lo hacemos en el momento justo, recuperamos algo de vida. De hecho, **la precisión es siempre vital** para salir airosos, ya que cualquier mínimo fallo se penaliza... ¡y no se guarda en mitad de la pelea! Si caemos, vuelta a empezar.

Retrofuturista

Este sistema de combate frenético, y al mismo tiempo preciso, está bañado en **un apartado artístico muy impactante**. La paleta de colores es intensa, y hay escenarios que destacan por sus modelados. La palma se la llevan el diseño de personajes y una estética muy japonesa, aunque, eso sí, hay algunos bajones de rendimiento que empañan el resultado. Mención aparte merece el sonido, con efectos que nos ayudan en el combate, además de tener **una banda sonora llena de cañeros temas de música electrónica**. Esto redondea una ambientación que parece sacada de la ciencia ficción de los años 80. Aunque la dificultad no está muy bien medida (con jefes muy difíciles al principio y más fáciles al final), es un paraíso para los amantes de la acción, ya sea en modo portátil o sobremesa.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★
La estética es fascinante, pero el rendimiento no es constante.

Diversión ★★★
La mecánica es siempre igual, aunque cada jefe es un mundo.

Sonido ★★★
Durante los combates ambienta de lujo. ¡Menuda banda sonora!

Duración ★
Corto. Siendo hábiles, no dura mucho más de un par de horas.

La banda sonora es fantástica. Hay jefes que están realmente bien diseñados.

La dificultad no está bien medida. Es muy corto. La historia no se aprovecha.

Nuestra opinión

Lo bueno, si breve, dos veces bueno.

Furi coge elementos de aquí y de allá para crear algo muy interesante. A pesar de ser breve, es una experiencia satisfactoria gracias a su intensidad y su genial apartado artístico.

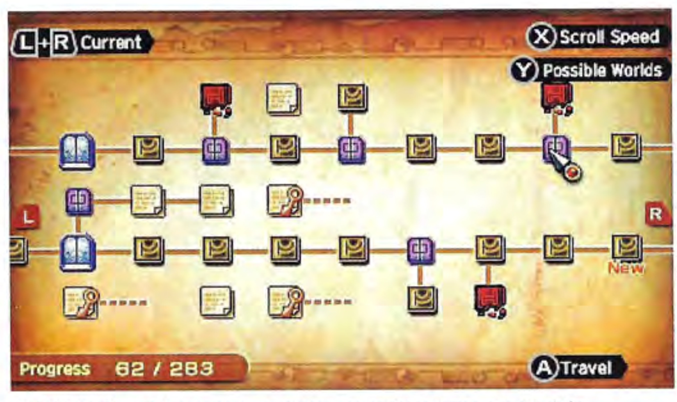
Te gustará...

Menos que... Sky Force Reloaded

Y más que... Tachyon Project

Total

78



El White Chronicle nos permite navegar por las líneas temporales. También almacena las misiones secundarias, que frecuentemente requieren viajar en el tiempo.



Nemesia es una misteriosa chica que lo sabe todo sobre el White Chronicle. Nos encomienda misiones en realidades alternativas que forman una tercera línea temporal.







NINTENDO 3DS



Género **Rol japonés**
Compañía **Atlus**
Jugadores **1**
Precio **39,99 €**
www.nintendo.es

Puntuaciones

Gráficos	★★
Diversión	★★★
Sonido	★★★
Duración	★★★★

Valoración

Un RPG con letras mayúsculas que innova respetando los elementos clásicos. La pega es que solo viene en inglés.

Total
81

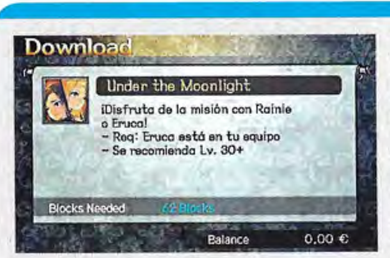
Radiant Historia Perfect Chronology

Una dosis de rol a través del tiempo.

Esta fantástica aventura se lanzó hace 7 años para DS... pero nunca llegó a Europa. Al fin, su versión definitiva aterriza en nuestras 3DS para reescribir la historia, y hacerse un hueco en el extenso y maravilloso catálogo rolero de la portátil tridimensional.

Historias paralelas

En un continente sumido en una cruel guerra, estamos a los mandos de Stocke, un hábil espadachín que lucha por su país. Es el elegido del White Chronicle, un libro con el que podemos **viajar al pasado y cambiar el curso de la historia**. Al hacerlo, se generan dos líneas temporales que se complementan entre sí. Podemos decidir qué "rama" queremos explorar, pero para avanzar en una necesitamos información y habilidades que se obtienen en la otra. Así, a saltitos en el tiempo, vamos conociendo pedazos de la trama que poco a poco comienzan a encajar. Es lioso al principio, pero engancha rápido. En el camino, nos enfrentamos a montones de enemigos con **un divertido sistema que mezcla turnos y estrategia**, en el que la posición lo es todo: los personajes se distribuyen en casillas, tienen habilidades para desplazarse y, cuanto más cerca están, más daño causan. Todo ambientado por banda sonora genial, y con unos sprites que, aunque apenas se han actualizado desde el original, le dan un aire retro que le sienta muy bien. Si te gusta el rol, aquí van 45 horas de exploración, buen combate y trama profunda... en inglés, eso sí.



La historia sigue

Por si el contenido del juego no fuera suficiente, están disponibles varios DLC que añaden misiones y eventos alternativos. Además, en la eShop hay una demo para familiarizarnos con las mecánicas... ¡y transferir después la partida!





Los jefes nos ponen las cosas difíciles, ya que sus ataques cambian a medida que bajan sus barras de vida. Hay que ir con cuidado porque nos derriban con pocos golpes.



No hay guardado automático, y solo podemos salvar visitando a... La Muerte. Salvar cuesta gemas y, cada vez que guardamos, aumenta el precio. ¡La vida está muy cara!







Nintendo eShop



Descargas Switch



Género **Acción-Plataf.**
Compañía **Vanir Project**
Jugadores **1**
Precio **9,99 €**
thevanirproject.com

Puntuaciones

Gráficos	★★★
Diversión	★★★
Sonido	★★
Duración	★★

Valoración

Es conservador y bastante corto, pero realmente divertido. Tiene la dificultad justa y aporta ideas jugables a lo clásico.

Total **75**

Nightmare Boy

Líate a puñetazos con tus pesadillas.

El estudio español The Vanir Project se ha atrevido con un juego retro, muy al estilo "metroidvania", en el que tendremos que acompañar al joven Billy, que es arrastrado al horrendo mundo de las pesadillas. Allí tendrá que enfrentarse a sus miedos, y rescatar a otros niños, mientras intentamos escapar. La historia tiene su gracia, pero este juego (creado por apenas dos personas) **destaca por su genial desarrollo**.

¡Qué mala uva!

En el mundo de Noctum, Billy puede desarrollar habilidades y aprender magias a medida que avanzamos y rescatamos niños. Además, claro, puede liarse a golpes con todo lo que pille mientras avanza... o retrocede. El juego **bebe de los clásicos del género**, y presenta un mapa con zonas interconectadas (todas con un diseño muy cuidado) que visitaremos varias veces. Cada parte está poblada por decenas de enemigos y un jefe final. Los enemigos normales son bastante simples, pero los jefes cuentan con un diseño que es de lo mejor del juego, ya que tienen patrones de ataque bien trabajados y cambiantes. Además, son muy espectaculares, y es que todo el juego luce de lujo gracias a unas **animaciones creadas a mano** que le sientan como un guante a la pantalla de Switch. Menos molón ha quedado el aspecto sonoro... y la duración. Son apenas cuatro horas, pero ojo, por lo divertido que resulta, su sistema de combate (simple, pero exigente) y su fabuloso precio, merece mucho la pena.



Hay muchas referencias a videojuegos y a la propia cultura popular. Todo ello con un estilo artístico muy original, basado en un diseño grotesco.

Nintendo eShop

Consola Switch **Tipo** Rol de acción **Compañía** Pqube **Jug.** 1 **Precio** 12,99 € **Edad** +3

CAT QUEST

Una simpática aventura gatuna.







Esta felina aventura es un RPG en mundo abierto mucho más sencillo y accesible de lo habitual en el género, lo que no hace que sea menos divertido. De hecho, estamos ante una **pequeña joya indie que derrocha simpatía y humor** y en la que todo, desde los personajes a los nombres de los poderes o las regiones, hace referencia a los gatos (¿no os ha dado una pista su título?). Como juego de rol de acción, se mantiene sencillo en todo momento, aunque no por ello está exento de posibilidades: disponemos de un botón de ataque, otro para esquivar, otro para los poderes o un amplio inventario donde elegir prendas y armas (que mejoran nuestras estadísticas). Incluso el avance de la historia distingue entre misiones principales y secundarias, cuenta con **52 pequeñas mazmorras** en las que se nos recomienda entrar con un determinado nivel y jefes finales en forma de dragones y otras criaturas. Todo, con un gran doblaje y una bonita y tierna parcela visual. No es muy largo, pero resulta divertido y entretenido de principio a fin.

Valoración	Total
Accesible, directo, sencillo y con mucho humor. Un asequible RPG, aunque algo cortito.	81

Nintendo eShop

Consola Switch **Tipo** Acción **Compañía** BlitWorks **Jug.** 1-4 **Precio** 9,99 € **Edad** +7

Hammerwatch

En este arcade de corte clásico, elegimos a un héroe entre siete clases, para recorrer mazmorras plagadas de enemigos y trampas, mientras buscamos llaves para abrir nuevas zonas y recogemos ítems, como manzanas para recuperar vida o monedas para comprar nuevas habilidades. Aunque su arte pixelado convence, su desarrollo se vuelve pronto repetitivo... Eso sí, la cosa mejora si en vez de jugar solos compartimos la experiencia con tres amigos más en la misma Switch.



Total 74

Nintendo eShop

Consola Switch **Tipo** Plataformas **Compañía** Nicalis **Jug.** 1 **Precio** 14,99 € **Edad** +12

The End is Nigh

Este dificilísimo plataformas 2D nos enfrenta a 600 niveles repletos de criaturas y peligros que debemos esquivar. Al más puro estilo Super Meat Boy, puede llegar a ser frustrante, aunque aquí la curva de aprendizaje está bien calculada y, al morir, reaparecemos al principio del mismo nivel. Y, por si los 600 niveles fueran poco, hay coleccionables, distintos finales... Todo con una preciosa estética pixelada que le sienta genial. Eso sí, si andas justo de paciencia, ni te acerques.



Total 82

Nintendo eShop

Consola Switch **Tipo** Estrategia **Compañía** Team17 **Jug.** 1-4 **Precio** 19,99 € **Edad** +7

The Escapists 2

Estamos ante un pixelado simulador de fugas, en el que debemos escapar de 10 cárceles, bien sea jugando solos o en compañía (en cooperativo o competitivo). Lo mejor es que podemos disfrutar con un amigo a pantalla partida, tanto en modo TV como portátil (pudiendo entrar o salir de la partida en cualquier momento), y con hasta tres jugadores más online. Un juego entretenido y con muchas posibilidades, aunque hacerse con su complejo sistema de juego puede llevar un buen rato.



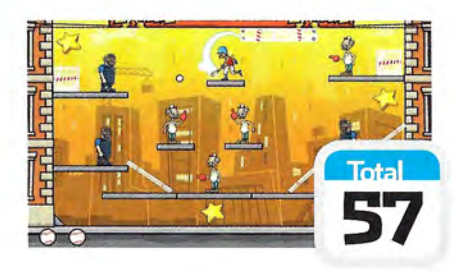
Total 75

Nintendo eShop

Consola Switch **Tipo** Puzle **Compañía** 10tons
Jug. 1 **Precio** 4,99 € **Edad** +7

Baseball Riot

En la línea de King Oddball, y mejorando Tennis in the Face, llega un nuevo puzle grotesco de 10tons. Volvemos a descubrir, pantalla a pantalla, un mapa que va presentando enemigos y objetos. El esquema es sencillo: tenemos 3 intentos para, a base de rebotes con nuestra pelota de béisbol, derribar a todos los rivales. Si acabamos con tres de un tiro, ganamos un intento y, si superamos el nivel, contarán las estrellas que hayamos golpeado. Más de 100 niveles simples pero adictivos.



Total
57

Nintendo eShop

Consola Switch **Tipo** Arcade **Compañía** RAINYFROG
Jug. 1 **Precio** 14,99 € **Edad** +7

Dustoff Heli Rescue 2

Entretenido juego de rescate portado de móviles. La clave está en aprender a manejar bien el helicóptero, los que se hace mezclando gatillos y stick. Cuidar el aterrizaje y movernos con cuidado tiene su miga para, en un entorno pixelado a lo Minecraft (moviéndonos lateralmente), recoger soldados y provisiones, hallar chapas y acabar con rivales. 35 misiones y variedad de equipo.



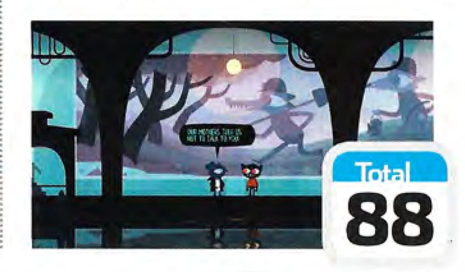
Total
60

Nintendo eShop

Consola Switch **Tipo** Aventura Gráfica
Compañía Finji **Jug.** 1 **Precio** 18,99 € **Edad** +12

Night in the Woods

Con una perspectiva lateral (casi siempre), seguimos los pasos de Mae, una joven gata que vuelve al pueblo tras abandonar los estudios. Junto a ella reflexionamos sobre temas profundos, a la vez que conocemos personajes memorables durante unas 6 geniales horas. Artísticamente es una delicia y, si no tenéis problemas con el idioma (en completo inglés), descubriréis un juego único.



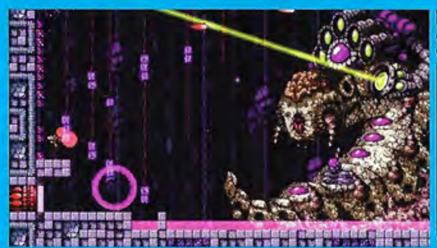
Total
88

Nintendo eShop

Consola Switch **Tipo** Acción **Compañía** Thomas Happ Games **Jug.** 1 **Precio** 17,99 € **Edad** +12

Axiom Verge

Planetas lejanos que ya conocemos.





Hace año y medio que llegó a Wii U este destacado de la escena "retro-indie" que ahora se planta con fuerza en Switch. El juego bebe sin pudor de títulos clásicos de los 8 y 16 bits, como Alone in the Dark o (sobre todo) Metroid, y nos presenta la historia de un científico en apuros que, tras un accidente, ha aparecido en **un entorno alienígena de pesadilla**. El desarrollo es, por supuesto, en 2D y, como marca el canon, vamos pasando constantemente por zonas inaccesibles que podremos abrir más adelante, normalmente con un arma concreta. Hay más de 20 para la ocasión, incluidos dos alteradores de la realidad (el Address Disruptor y el Passcode Tool) que amplían la jugabilidad al permitirnos transformar incluso los ataques en salud. La espectacularidad vendrá, por supuesto, de manos de los **tremendos jefazos**, que dan ritmo a la divertida exploración por Sudra. No es largo, pero tiene modo speedrun para retarnos.

EL DATO
El autor, Tom Happ, empezó a diseñar el juego como hobby en 2010.



Valoración
Sin llegar a ser Metroid, tiene sus alicientes para entretener con las mismas pautas.

Total
79

Saltar y atacar a los enemigos serán nuestras principales tareas en la nueva aventura de Kirby.



PLATAFORMAS
NINTENDO
16 DE MARZO



Con amigos será mejor

Hasta cuatro jugadores a la vez en la misma consola, con los Joy-Con o el Mando Pro, podrán disfrutar de este colorido plataformas. También se podrá jugar en solitario... aunque algunos caminos serán menos accesibles y perderá algo de gracia.

Kirby Star Allies

La fusión hace la fuerza.

Kirby, la bola rosa más amorosa de Nintendo, ya tiene casi lista su nueva aventura. ¡Y será más espectacular que nunca gracias al poderío de Switch! Y no solo eso, sino que también añadirá un montón de novedades al estilo plataformero al que nos tiene acostumbrado este redondo personaje. ¡Muy atentos!

Únete y vencerás

Los saltos en 2D serán los protagonistas del juego. Como de costumbre, avanzaremos por unos coloridos escenarios mientras superamos obstáculos, exploramos en busca de secretos y acabamos con los enemigos. Pero ojo, en Star Allies, Kirby sumará una habilidad muy especial a las que ya conocíamos (saltar, engullir a los rivales o atacar con su espada)... ¡ahora también podrá reclutar a sus enemigos para hacer que se unan a él! En todo momento, y con tan solo pulsar un botón, **podremos lanzar corazones a cualquier criatura** con la que nos topemos. Si le alcanzamos, comenzará a seguirnos y a luchar automáticamente junto a nosotros... o pasará a ser controlado por otro jugador en el caso de que estemos acompañados. En total, serán tres los enemigos que podremos llevar a la vez, y cada uno de ellos tendrá unas **habilidades únicas que podremos combinar**. Así, si Kirby va equipado con una espada y le acompaña un Burning Leo, podrá hacer que el acero de su arma escupa fuego únicamente pulsando arriba en el mando.

BURNING LEO

Este flamígero personaje será uno de nuestros mayores aliados. Si le reclutamos hará de fuego muchas de las armas de nuestro héroe.





Al lanzar un corazón a los rivales, estos se "enamorarán" de nuestra causa. ¡Qué bonito!

CONVERTIR EN AMIGOS A NUESTROS ENEMIGOS SERÁ LA MAYOR NOVEDAD DE LA PRIMERA AVENTURA DE KIRBY EN SWITCH.



Los aliados de Kirby atacarán y usarán sus habilidades automáticamente si jugamos solos.



¡VUELVE KIRBY!
Le echábamos de menos. Y qué mejor lugar que Switch para que Kirby nos conquiste de nuevo con sus saltos y sus alocadas habilidades. ¡Ahora lucirán mejor y serán más completas que nunca gracias a los geniales añadidos! ¿Listos para hacer amigos?



Quien tiene un amigo...

Los habilidades de los enemigos que reclutemos se podrán combinar con el arma o poder que lleve Kirby en ese momento. Así pues, será posible crear tanto cuchillos (de agua, hielo o fuego), como telas de araña de diferentes efectos... ¡e incluso convertirnos en una enorme y destructiva piedra de curling! Tendremos muchas opciones para combinar habilidades.



KIRBY

Es glotón, rosa y destila amor por los 360 grados de su orondo cuerpo. ¡Qué ganas tenemos de ver a Kirby haciendo de las suyas en Switch!

¡Y lo mejor es que habrá un montón de habilidades diferentes! Así que ya podéis imaginar la de combinaciones que tendremos disponibles.

Dale "bola" a la variedad

Esta habilidad de reclutamiento y fusión se usará, además de para acabar con los enemigos o derrotar a los jefes finales, para superar ciertas zonas. A menudo tendremos que congelar zonas de agua, destruir paredes de piedra, prender fuego a la mecha de un explosivo... Habrá que probar a combinar todo lo que se nos ocurra. Sin duda, como más nos divertiremos haciéndolo será jugando con hasta tres amigos, que podrán unirse a la partida utilizando un solo Joy-Con o el Mando Pro. De este modo, en compañía, las risas estarán aseguradas, algo que lo que también contribuirá el tono simpático y "achuchable" que tendrán los gráficos. Nunca antes los escenarios y personajes del universo de Kirby habían lucido tan bien, con un **gran colorido y detalle**, y en flamante alta resolución. ¡Y ofrecerán todo tipo de situaciones tan alocadas como divertidas! Ya teníamos ganas de ver de nuevo a Kirby en juego de plataformas en 2D, que es donde más le gusta estar, y todo apunta a que Star Allies puede ser una de las aventuras más completas y divertidas de la saga. ¡Todo al rosa!

Primera impresión

- **El modo cooperativo y las nuevas habilidades.**
- **Pinta más bien facilón.**





Los gráficos lucirán genial. Destacará el colorido y los preciosos efectos de luz.

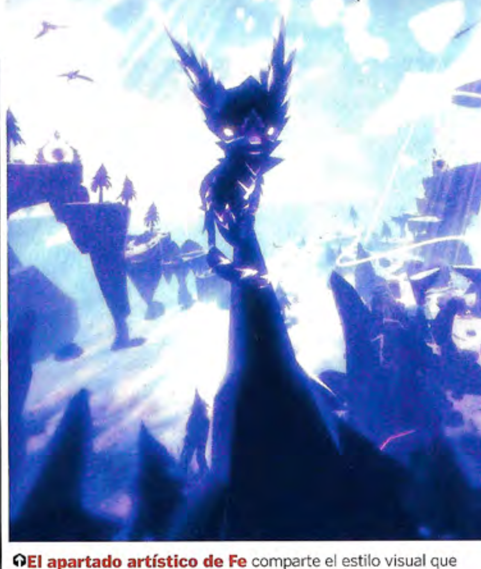
EL MODO MULTIJUGADOR LOCAL, CON HASTA 4 JUGADORES A LA VEZ, PROMETE SER UNA FUENTE DE DIVERSIÓN

El agua tampoco será un obstáculo para Kirby y sus amigos, ya que podrán nadar con una gran soltura.

Los enemigos finales serán los más duros. Encontraremos entre ellos a algunos viejos conocidos.



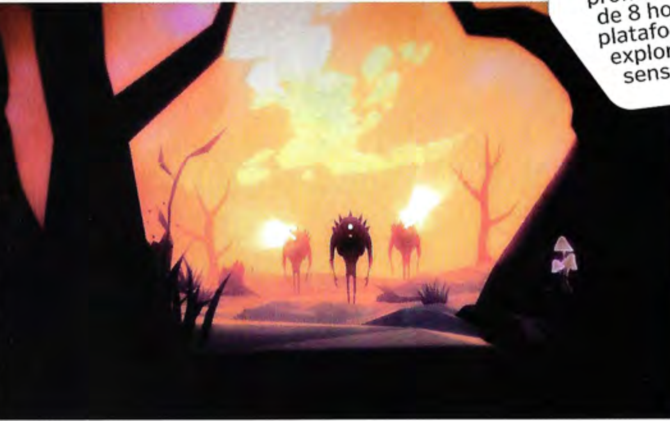
Tendremos que explorar a fondo cada escenario para descubrir qué objetos serán interactivos.



El apartado artístico de Fe comparte el estilo visual que hemos podido ver en otros desarrollos indies, donde prima lo pictórico, potenciado gracias juegos de luz y color.

EL DATO

La aventura promete cerca de 8 horas de plataformas y exploración sensorial.





Fe

La música es el idioma de los bosques.

- AVENTURA
- ZOINK!
- 16 DE FEBRERO



Sonidos sólidos

La vibración HD de los Joy-Con de Switch tendrá mucha importancia. Cada elemento e interacción se distinguirá por su propio sonido... y vibración. Cada encuentro será algo único.

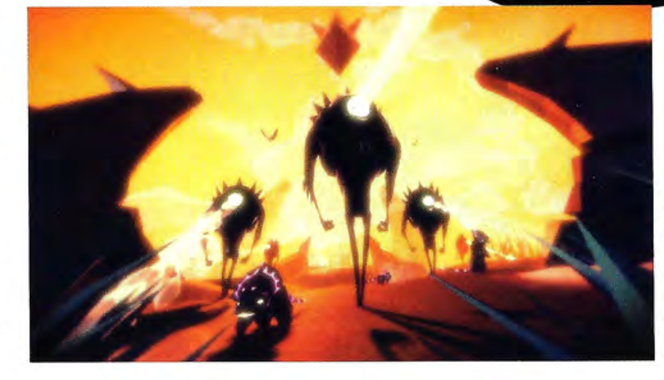
Switch no deja de recibir propuestas originales, y continúa este 2018 a tope con los indies. Prueba de ello es este desarrollo del estudio sueco Zoink!, que llega de la mano de EA Originals, un sello con el que Electronic Arts que desea potenciar los juegos de estudios independientes.

El idioma universal

En Fe controlaremos a un pequeño cachorro con el que nos adentraremos en un misterioso y tétrico bosque. Estará poblado por siniestras criaturas, pero también por insólitos aliados. **La música será el hilo conductor de la aventura**, de forma que, con la única ayuda de los sonidos, iremos desentrañando misterios a golpe de exploración y pataformeo puro, en un entorno inmenso y libre. Usando el control por movimientos al compás de los sonidos, desbloquearemos habilidades que nos permitirán avanzar en la trama, hacernos amigos de otros lugareños, usar pájaros guía... y muchas otras combinaciones por descubrir. Desentrañar tal historia al son de su propuesta musical, promete ser una verdadera delicia.

Primera impresión

- **La experiencia sensorial.**
- **Su corta duración.**



La idea principal de Fe es que todos los elementos del bosque están interconectados, a través de la naturaleza y de sus sonidos.





Sus más de 25 minijuegos prometen una loca variedad de estilos, muy diferente a lo visto hasta ahora en la saga. ¡Estos dos han empezado a montar la fiesta sin nosotros!

En el modo versus disfrutaremos también de los nuevos desafíos. Ya sea contra otro jugador o la CPU, podremos entrenarnos para ser los mejores en el modo Showdown.









- PUZLE-ACCIÓN
- WARNER BROS.
- 9 DE MARZO



Poniendo la guinda

Cuando a un modo "historia" tan original (y que enamora por sí solo) se le añade un multijugador tan interesante, está claro que la cosa promete. ¡Pronto estaremos montando la fiesta!

Scribblenauts Showdown

¡Maxwell de vuelta y con ganas de fiesta!



Cuatro años después de su última aparición, una de las sagas de puzzles más locas y estrambóticas del género está a punto de regresar. Scribblenauts Showdown mantiene la esencia del original, añade el modo que da nombre a esta entrega: una locura de minijuegos al estilo "party-game".

"Switchbblenauts"

Shiver Entertainment es el nuevo estudio a los mandos y está claro que se han propuesto darle un aire fresco a la saga. Muy pensado para la nueva consola, el nuevo modo fiesta aprovechará de lujo las posibilidades sociales de Switch. En él se nos permitirá liarla en partidazas de hasta cuatro jugadores... ¡en **más de 25 minijuegos**! Pero ojo, que su modo aventura no solo seguirá disponible, sino que estará más vivo que nunca. Una vez más, se tratará de escribir en el cuaderno el objeto o ser vivo que necesitemos invocar (dando rienda suelta a nuestra imaginación) para superar el puzle de turno. ¡Y **contaremos con más de 30.000 palabras**! ¿Prefieres quemar algo con un lanzallamas o invocar a un dragón? Desde luego, solo nuestra creatividad pondrá límites al número de formas de superar cada mazmorra. También habrá modo versus, con el que picarnos a tope en todos sus minijuegos, y además vendrá con una enorme cantidad de elementos de vestuario por desbloquear, incluidos vehículos para personalizar al máximo a nuestro propio Scribblenaut.

Primera impresión

- **El modo Showdown promete grandes piques entre amigos.**
- **Sin multijugador online.**



Al estilo de los Mario Party, el avance de los jugadores emulará las casillas del tablero de un juego de mesa.

Periféricos de Nintendo

Motivados por Labo, repasamos los "gadgets" que nos permitieron jugar de forma diferente.



LINK FUE EL ABANDERADO de Wii Zapper, la pieza que nos permite convertir el mando de Wii en una pistola, en una escopeta, y hasta en una ballesta.



+info

Makoto Kano es el creador de Metroid, Kid Icarus y de los juguetes Nintendo Beam Gun.



Desde el lanzamiento en 1983 de Famicom (la NES japonesa), el objetivo ha sido difuminar la frontera entre el mundo real y el virtual. Labo es un paso más en este sentido y la evolución de un sueño que tiene 45 años a sus espaldas.

Disparando a la tele

Durante las décadas de los años 60 y 70 se crearon muchos juguetes en la casa japonesa. También se empezaron a dar los primeros pasos en los videojuegos gracias a las máquinas arcade que aparecieron en 1973. Laser Clay Shooting System fue una enorme cabina que utilizaba pistolas de luz para disparar a objetivos en la pantalla. Fue ideado por Gunpei Yokoi, uno de los nombres claves en Nintendo. Un año después, Makoto Kano, otro de los talentos de aquella época, fabricó Nintendo Beam Gun, unos juguetes que, gracias a esta tecnología lumínica, caían al ser disparados por un revólver de plástico. Yokoi y Kano formaron una pareja excelente que dio forma a algunos de los juegos más importantes de la historia. Además, trabajaron para lograr experiencias interactivas diferentes. La primera gran creación fue Zapper, la icónica pistola de luz utilizada en juegos como Duck Hunt o Wild Gunman (la versión doméstica de la máquina arcade de 1974). Zapper en Japón tenía forma de revolver, pero en Estados Unidos se lanzó con forma de pistola futurista debido a la moda de las películas de ciencia ficción. Primero era gris, pero las leyes del país obligaron a cambiar al color naranja para que no se confundiera con un arma real. Zapper fue el **primer paso a la hora de fusionar elementos físicos y digitales**, pero el gran objetivo era el de unir personas.

Juntos, mucho mejor

Los salones recreativos ofrecían una experiencia multijugador que se buscó replicar en las consolas domésticas.



Duck Hunt llegó a NES en 1984 y es el juego más popular para el Zapper. En él, teníamos que disparar a patos o a discos. ¡Ya tiene su propio amiibo!



Wild Gunman llegó poco antes que Duck Hunt, y el productor del juego fue el mismísimo Miyamoto. Era sencillo, pero demostró que la tecnología funcionaba.

Famicom Disk System

Se puso a la venta en 1986, tres años después del lanzamiento de la consola, y fue algo adelantado a su época. Solo llegó a Japón y permitía guardar las partidas. Se apoyó con lanzamientos exclusivos, pero las compañías no vieron rentable el sistema y le dieron la espalda.



Los más destacados, en orden cronológico

- 1984 Zapper NES.



- 1987 NES Advantage NES.



- 1989 Cable Link Game Boy.



- 1990 NES Four Score NES.



- 1993 Super Game Boy Super Nintendo.







EL DATO
SNES tiene una bahía de expansión que nunca llegó a usarse. No puede decirse que no estuviera preparada.



Tetris es uno de los juegos más vendidos de la historia, con la edición de GB a la cabeza. Este juego ruso entró en muchos hogares gracias a la portátil, que tuvo multijugador gracias al Cable Link. Fue algo totalmente revolucionario.

Se quería llevar esa experiencia a los hogares y, por eso, NES Advantage en NES y Score Master en SNES simulaban las sensaciones de las máquinas arcade en las consolas. Permitían jugar multijugador, pero no todos los títulos eran compatibles. Para aprovechar los mandos originales de las consolas se lanzaron Four Square en NES y SNES Multitap en Super Nintendo, periféricos que permitían el juego para hasta cuatro jugadores. Se desarrollaron una veintena compatibles para NES y unos cincuenta para SNES. **La revolución llegó en 1989 con el Cable Link** de Game Boy, ya que permitió que dos consolas se unieran físicamente para ofrecer funciones multijugador, algo que causó furor gracias a juegos como Tetris y, por supuesto, Pokémon.

Súper compatible

En SNES, sobre todo, vimos la evolución de los periféricos que se lanzaron en NES, pero hubo una excepción que, además, ha marcado el rumbo de



El Rumble Pak es una "mochila" para el mando de N64 que añade vibración.

Para DS se lanzó un cartucho con vibración. Se inserta en la ranura de juegos de Game Boy Advance.

Transformando Game Boy

La primera portátil llegó en 1989 y, con el paso de los años, fue evolucionando gracias a periféricos que potenciaban algunos aspectos o que, directamente, permitían usos inesperados en aquella época.



LIGHT BOY tiene una luz que permite jugar a oscuras y una lupa para aumentar la pantalla.

GAME BOY CAMERA puede almacenar 30 fotos en su memoria, y tiene funcionalidades en algunos juegos.

GAME BOY PRINTER sirve para imprimir los maravillosos selfies. Necesita un papel especial.

GAME BOY LINK CABLE permite clonar y cambiar criaturas en Pokémon. Además, se organizaron torneos como el Pokémon 2000 Stadium Tour.



LAS CONSOLAS DE LA CASA SIEMPRE EVOLUCIONAN GRACIAS A PERIFÉRICOS Y HARDWARE QUE AMPLÍAN LAS POSIBILIDADES INICIALES, IGUAL QUE HARÁ LABO.



- 1994 Score Master Super Nintendo.
- 1996 Controller Pak Nintendo 64.
- 1992 Super Scope Super Nintendo.
- 1998 Expansion Pak Nintendo 64.
- 1998 Game Boy Camera Game Boy y Game Boy Color.



Wii Wheel es el armazón con forma de volante en el que se incrusta el mando de Wii. Llegó junto a Mario Kart Wii y también sirve para Wii U.

Link's Crossbow Training fue el juego que ayudó a introducir en el mercado Wii Zapper. Consiste en superar una serie de pruebas para que el héroe mejore con la ballesta.

Realidad virtual en 1995

Un año antes del lanzamiento de N64, llegó Virtual Boy. No era un complemento de ninguna consola, sino una plataforma independiente que contó con solo 22 juegos (14 en EE.UU.) Fue algo adelantado a su época, pero también un fracaso rotundo.



LA PALETA DE COLOR estaba compuesta por el negro y el rojo. Era muy "agresiva" a la vista.

LA SENSACIÓN DE PROFUNDIDAD fue un elemento rompedor, pero mareaba bastante.

EL EQUIPO
El "casco" pesaba bastante, y necesitaba un soporte que apoyar en una superficie. Algo incómodo... ¡pero hace fue hace 13 años!

EL VISOR se ve aparatoso, pero definió lo que hoy conocemos como "casco de realidad virtual".

todas las consolas posteriores. Super Game Boy fue un cartucho que permitía jugar a juegos de Game Boy en SNES y supuso el inicio de la compatibilidad entre plataformas portátiles y de sobremesa. Se lanzó junto a SNES (y fue desarrollado por los padres de sagas como Advance Wars) y su legado lo podemos ver en la retrocompatibilidad con discos y cartuchos, o en la Consola Virtual.

N64: regreso al futuro

Con Super Game Boy, la idea era compatibilizar sistemas y, con los periféricos de SNES y NES, unir jugadores. Nintendo 64 fue mucho más allá. La consola vio la luz en 1996 y vino con mando revolucionario... y no hablamos solo de su stick analógico o su diseño ergonómico. Tenía un compartimento en la parte frontal que permitía introducir periféricos, como si de un cartucho se tratara. El primero, de lanzamiento junto a la consola, fue el Controller Pak, un cartucho con memoria que permitía guardar partidas e intercambiarlas con amigos. Más tarde llegó el que posiblemente fue **el mayor avance a la hora de sentir los videojuegos**: el Rumble Pak. Este aplique, de 1998, añadió vibración a los juegos, lo que expandió la forma de disfrutar del mundo virtual. Desde entonces, todos los mandos han vibrado, incluso una portátil lo hizo, la DS, que tuvo su propio Rumble Pak. En el 99 se lanzó el Transfer Pak (para intercambiar datos con Game Boy Color) y un ratón,

• 1998
Rumble Pak
Nintendo 64.



• 1999
Ratón N64
Nintendo 64.



• 1999
Transfer Pak
Nintendo 64.





• 2001
Game Boy
Advance Link
GameCube.







Resident Evil: The Umbrella Chronicles es otro de los juegos destacables para Wii Zapper. Es un shooter sobre raíles bastante entretenido.



+info

Gunpei Yokoi trabajó con Makoto Kano en la creación de algunas sagas. También es el inventor de la cruceta en los mandos y uno de los padres de Game & Watch, Virtual Boy o la Game Boy. Vaya, un "todoterreno".



Camina conmigo es un juego para NDS que, gracias a un podómetro, nos anima a movernos.

similar a SNES Mouse, que no se llegó a usar apenas.

Sin fronteras

Nintendo 64 fue la consola total. Es cierto que no tenía compatibilidad con juegos de consolas anteriores, pero introdujo nuevas maneras de disfrutar de los videojuegos. El concepto de mando modular evolucionó y desembocó en la base de GameCube, consola que, además, ofreció compatibilidad total con juegos de Game Boy y con las diferentes versiones de Game Boy Advance mediante cable o adaptadores inalámbricos. Wii volvió a los mandos modulares con periféricos como Motion Plus (que se añadía al propio mando para mejorar la sensibilidad de los movimientos) y mediante armazones de plástico en los que introducir el controlador. Ahí tenemos el Zapper y el volante Wii Wheel, ambos compatibles con Wii U. **Switch recupera ese espíritu** de "consola expansible". El Dock tiene que ver con el Memory Pak de N64 (que añadía memoria extra para mejorar algunos juegos), los Joy-Con dan un nuevo salto con la vibración HD, además de tecnología infrarroja y por movimientos tomada del mando de Wii. Labo es el último paso y el más importante: transforma la consola, amplía la experiencia y fomenta el multijugador. Es cartón, pero también una pieza de ingeniería única que pronto disfrutaremos como niños.

GameCube: modular y compatible

GameCube fue una máquina sorprendente por su potencia, pero también por su capacidad de ampliación. En la base tenemos diferentes compartimentos en los que insertar módulos que amplían la experiencia de juego.

GAME BOY PLAYER es una base que ofrece compatibilidad total con las consolas Game Boy, desde la primera hasta Advance. Se fija con tornillos y permite cambiar de cartuchos sin apagar.



EL MÓDEM permite conectar la consola a Internet gracias a un cable Ethernet o jugar vía LAN. Mario Kart Double Dash soportaba 16 jugadores conectando 8 consolas.

GAME BOY ADVANCE LINK podría ser el precursor de las dos pantallas de Nintendo DS. Conectando ambas consolas, Game Boy Advance puede usarse para desbloquear contenido en juegos, de segunda pantalla, o como mando.



Balance Board permite, ya sea por separado o junto a los mandos de Wii y Wii U, disfrutar de múltiples experiencias de juego, como el remo sobre kayak.

• 2003
DK Bongos
GameCube.



• 2004
Wireless Adapter SP
Game Boy Advance
SP.



• 2008
Wii Wheel
Wii y
Wii U.



• 2009
Wii Motion Plus
Wii y Wii U.

• 2011
Circle
Pad Pro
Nintendo
3DS.



10 juegos que saltaron de generación

El desembarco de Bayonetta en Switch, por partida doble, invita a recordar otros títulos que dieron el salto de una plataforma de Nintendo a otra.

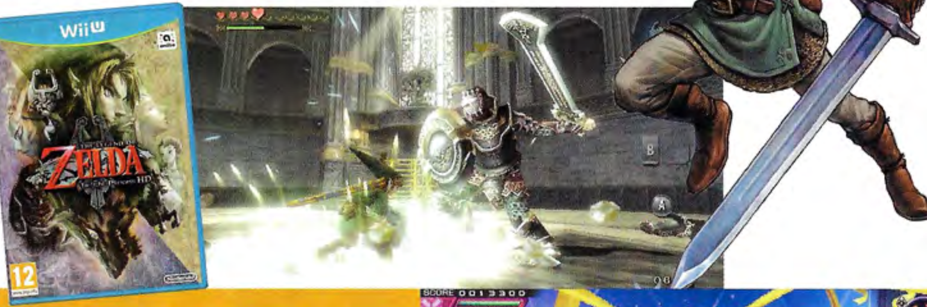
ANIMAL CROSSING / N64 - GAMECUBE

Todos solemos relacionar el arranque de la saga Animal Crossing con GameCube, pero en realidad nació unos meses antes en Nintendo 64. Concretamente en abril de 2001, bajo el título Dobutsu no Mori. Nintendo decidió no lanzarlo en Occidente, aunque sí acabaría distribuyendo en todo el planeta la versión "mejorada" para GameCube, comercializada en Japón en diciembre de aquel 2001. A Europa no nos llegaría hasta septiembre de 2004, pero sin duda la espera mereció la pena.

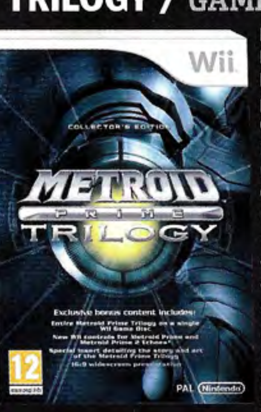


THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS / GAMECUBE - Wii- Wii U (HD)

Se desarrolló originalmente para GC, pero la versión Wii llegó antes a las tiendas para acompañar el lanzamiento de la consola. Entre el furor del público por Wii, y que Nintendo distribuyó menos copias de GC, esta última se acabó convirtiendo en un tesoro para coleccionistas.



METROID PRIME TRILOGY / GAMECUBE - Wii



Retro Studios revolucionó la saga Metroid con los dos primeros Prime para GameCube. En 2009, Nintendo los reunió, junto a Prime 3: Corruption (que ya había salido previamente en Wii), para crear un combo sencillamente imprescindible. Si te lo perdiste en su día, está disponible en la eShop de Wii U. Una absoluta delicia.

AZURE STRIKER GUNVOLT / 3DS - SWITCH

Inti Creates, un estudio formado por antiguos miembros de Capcom, lanzó las dos entregas de Azure Striker Gunvolt para 3DS en 2014 y 2016, respectivamente. En agosto de 2017 recuperaron ambos títulos en una única tarjeta para Switch, bautizada como Azure Striker Gunvolt: Striker Pack.





NINJA GAIDEN TRILOGY / NES - SNES

La franquicia Ninja Gaiden nos dejó algunas de las intros más hermosas (y la dificultad más extrema) del catálogo NES. Fue a lo largo de tres entregas que acabarían llegando a SNES en 1995, reunidas en un único cartucho. Otra de esas joyitas que no llamaron la atención en su día y que hoy cuestan un ojo de la cara.

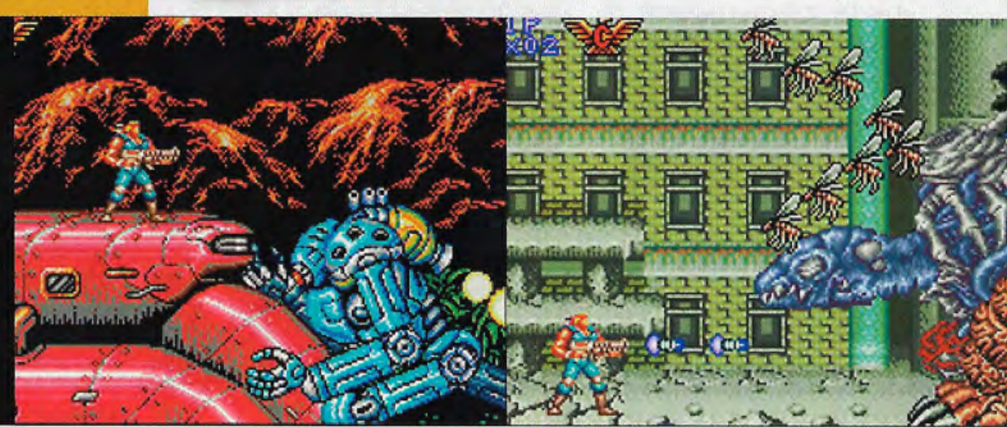


DOSHIN THE GIANT / N64 DD - GAMECUBE

Parecía que este encantador gigante compartiría el mismo trágico destino que la unidad 64DD para la que fue diseñado, pero afortunadamente Nintendo lo recuperó para GameCube en 2002. Uno de los títulos más deliciosamente "marcianos"de su catálogo.

CONTRA: THE ALIEN WARS EX / SNES - GBA

KCET rescató el majestuoso Contra III (Super Probotector por aquí) de SNES y lo adaptó a GBA en 2002 (febrero de 2003 en Europa), con algunos cambios notables. El más llamativo de todos, sin duda, fue la sustitución de las fases con vista aérea (que explotaban a conciencia el Modo 7 de la SNES) por dos niveles extraídos del no menos notable Contra de Mega Drive: a la derecha podéis ver uno de ellos, con el mecha deteniendo el tren "por las bravas". A diferencia del lanzamiento PAL de SNES, los europeos pudimos controlar por fin a los héroes originales, en lugar de los robots que hasta entonces protagonizaban los Probotector.





LINK'S AWAKENING / GAME BOY - GAME BOY COLOR

Hasta que salió Ocarina of Time muchos lo consideraban el mejor Zelda de la historia (algunos afirman que sigue siendo el mejor), gracias a un estupendo guión. De hecho, el director Takashi Tezuka cita a Twin Peaks como una de las influencias en su desarrollo. En 1998, cinco años después del lanzamiento original, Nintendo lanzó una versión DX, diseñada para aprovechar el colorido de Game Boy Color. Además, al increíble pack de diabólicas mazmorras, añadía una más, con puzles ahora basados en el color. Por último, permitió "sacar fotos" e imprimirlas a través de la Game Boy Printer.



GAME BOY GALLERY / GAME & WATCH - GAME BOY

Pocos recuerdan que europeos y australianos fuimos los primeros en revivir los clásicos de "las maquinitas" Game & Watch en Game Boy. En 1995, dos años antes de la aparición del primer Game & Watch Gallery, este cartucho recreó cinco incunables LCD de Nintendo: Ball, Vermin, Flagman, Manhole y Cement Factory. Jamás salió en Japón ni en los EE.UU., lo que lo ha convertido en un codiciado tesoro para coleccionistas.

SUPER MARIO ALL-STARS / NES - SNES - Wii

Podríamos haber elegido Super Mario 64 para DS, pero no podíamos omitir este titulazo. Llevó a SNES los Super Mario Bros. de NES, más el genuino Super Mario Bros 2, inédito fuera de Japón, y rebautizado como The Lost Levels. ¡Todos remasterizados!





Comunidad

Consultorio

Enviad vuestras dudas a **revistanintendo@gmail.com** y este señor las traerá.

Simón Jiménez

Hola, RON, tengo 12 años y soy fan de Nintendo desde hace años. Me gustaría saber si Nintendo Switch tiene o tendrá una manera de personalizar el menú Home, al igual que la 3DS. Soy fan de Splatoon y me gustaría poder personalizar mi menú home con un fondo guay o algo por el estilo. ¡Muchas gracias!



Una de las actualizaciones más esperadas de Switch es una que permita personalizar el menú.

No solo 3DS, Wii y Wii U también nos dejaban (como mínimo) organizar nuestros juegos y aplicaciones digitales. El menú de Switch nació muy funcional y, aunque ya vamos por la versión 4.1.0 del firmware, poco o nada ha cambiado en esa línea. Puedes estar seguro de que se podrá... pero no podemos confirmar aún la fecha. ¡A esperar!

José Miguel

Hola buenas tardes, mi nombre es José Miguel, tengo 11 años y soy un fan de su revista. Me gustaría saber si van a sacar algún juego sobre Yu-Gi-Oh! para switch. Saludos y gracias.

De momento no hay nada previsto. La última aparición de la serie en un videojuego fue hace año y medio en Yu-Gi-Oh! Saikyo Card Battle... que no salió de Japón.



La serie Yu-Gi-Ho lleva muchas ediciones, sobre todo en portátiles.

LA PREGUNTA DEL MES

Sergio Casademont

¿Por qué no salen los juegos en español? La gran mayoría del catálogo de Switch (en cuanto a indies se refiere) están todos en inglés... y eso me tira para atrás a la hora de comprar el juego. Si lo tradujeran tendrían muchas mas ventas seguramente.



Spellspire directamente no tiene sentido si no está en un idioma que entiendas a la perfección. Una lástima, porque mola.

Pues Sergio ha dado en el clavo en una constante del catálogo indie. Aunque es algo que, por supuesto tiene su explicación. Mes a mes venimos destacando que no dejan de salir juegos. Si chequeáis habitualmente la eShop, veréis que prácticamente todas las semanas hay lanzamientos de varios indies. Eso es fantástico, pero hay que tener en cuenta que no siempre son juegos diseñados para Switch, sino ports directos desde otros sistemas (incluidos teléfonos móviles) en los que no invierten más. Además, la mayoría de estos títulos están creados por equipos muy reducidos de personas que, si bien aprovechan la ventana digital para poder distribuir sus trabajos, **no pueden permitirse los costes** de localizar el juego a varios idiomas. Por supuesto, hay casos y casos, llegando al ejemplo máximo de Spellspire, un divertido puzle basado totalmente en formar palabras con determinadas. Mención aparte merecen RPG recientes como Lost Sphear y (respondiendo a José Antonio) Radiant Dawn: Perfect Chronology. Horas de texto, y todo "in English".



A día de hoy, lanzamientos grandes de épicas aventuras siguen saliendo solo en inglés, como en su día Ocarina of Time.

Jon Valverde

¡Buenas! Tengo dos preguntas: 1: ¿Cuánto costará el The World Ends with you final remix? 2: ¿Cuál es mejor, el Yoshi Willy world para Wii u o 3DS?



El remake del gran RPG de DS no está aún a la venta, pero alguna cadena ya permite hacer la reserva... ¡por casi 70 euros! Espera un poco, que saldrás ganando. Por otra parte, Yoshi es algo más completo en 3DS, pero se ve mucho más bonito en Wii U.

Unai Baeza

Hola, soy Unai Baeza gauchia, tengo 11 años, me gustaría saber cómo puedo añadir juegos a la SNES sin hackear, ya que muchas obras de arte no están incluidas.



A estos 20 juegazos se les sumó uno inédito: el genial Star Fox 2.

EL TEMA DEL MES

¿Merece la pena comprarse la Switch?



Pues sí, no nos hemos vuelto locos, de una forma u otra, sois muchos los que, ya lejos de la opción de pedirla por los reyes, nos preguntáis sobre si de veras merece la pena. La mayoría de dudas van enfocadas a un clásico: las reediciones. ¿Para qué comprar una consola si luego sacan una versión mejor? Es verdad que, en el sector portátil, Nintendo siempre ha lanzado nuevas versiones que, siendo retrocompatibles, añaden sustanciales mejoras. El caso más reciente lo tenemos en 3DS, donde la gama New incluso tiene sus propios exclusivos. Sin embargo, ¿cuántas NES, SNES, N64, GC o Wii U recordáis? **Wii sí que tuvo su versión mini**... pero fue para quitarle el modo online (a punto ya de desaparecer). El miedo está claro de dónde viene, ya que en la competencia directa, tanto Sony como Microsoft han duplicado sus consolas, haciendo "la potente" y "la menos potente". Tranquilos, no va a aparecer una New Switch en un futuro próximo. La consola **es una impresionante joya tecnológica, y además está obteniendo cifras de récord.** Sí, merece la pena, y mucho. Aquí están los exclusivos de la casa, grandes multiplataformas, un increíble abanico de indies, propuestas únicas, como Labo... Y es la consola en la que juegas como, donde y cuando quieras.



No hay otra consola como Switch. Sus funciones y portabilidad la hacen única, como ahora demuestra Nintendo Labo.

Eso no es posible, Unai. La lista está predefinida, son los que son y no se pueden añadir más. Si te das cuenta, la consola no tiene conexiones de ampliación: ni entrada para MicroSD, ni USB para pendrives... ni online. Trae 20 joyas y un inédito. Para los demás, pues sacamos de la vitrina el cerebro de la bestia original.

Díaz Carrera

¡¡¡Hola, RON!!! Debido a mis buenas notas me van a comprar un videojuego. He decidido que sea para 3DS para no dejarla de lado porque estoy enganchadísimo a Switch. He pensado en algún RPG, ¿me podríais recomendar 3 o 4? Muchas gracias, sois los mejores.



Radiant Historia: Perfect Chronology es un gran RPG actual.

¡Será por RPG en 3DS! Vamos con diferentes estilos, y juegos más o menos recientes: este mes ha llegado (y hemos analizado) Radiant Historia: Perfect Chronology, si tienes New (y no lo jugaste en Wii), no te pierdas Xenoblade Chronicles 3D, hace poco que tenemos el grandísimo Dragon Quest VIII: El Periplo del Rey Maldito y, en un estilo más desenfadado, es un puntazo el Monster Hunter Stories.

Miguel Ángel

¡Buenas,RON! Hay muchos rumores sobre mi pregunta, pero no estoy seguro. ¿Va a ver peli de Super Mario?



La película original de 1993 cambió mucho a los míticos personajes.

¡No es un rumor! Vete a la página 4 de la revista y alucina. Te avanzo que su estreno está previsto ya para el año próximo.

David Niño

¿Por qué no puedo descargar demos como la de Splatoon 2 y ARMS? ¿Por qué no me pide una MicroSD el NBA 2K18? No se si debería preocuparme.

Splatoon 2 y ARMS no tienen demo, sino que han tenido eventos concretos pre-lanzamiento en los que fue posible competir en versiones limitadas online. Es muy útil para títulos tan novedosos. Sobre la MicroSD, el tema es que el NBA 2K18 salió directamente con una enorme actualización, para la que fue particularmente necesario adquirir cuanto antes una buena tarjeta.



ARMS tuvo una "demo" temporal y NBA 2K18 pide mucho espacio.

¡PARTICIP@!

Si tienes cualquier duda sobre el universo Nintendo, escríbenos a

revistanintendo@gmail.com



El cofre de los Lectores



El lugar al que llegan todos vuestros correos se abre un mes más, suena la melodía de Link... ¡y mirad cuántos tesoros escondía!

LA CARTA DEL MES

Hola soy Izan tengo 11 años y tengo Autismo, aprendí a leer con vuestras revistas ya que me motiva lo que me gusta. Con apenas 3 años ya empecé a jugar a la Game Boy de mi mamá. Cada día 15 es el día que estoy mas feliz porque mamá me trae la revista.
Me haría mucha ilusión salir en la revista y que todo el mundo viera que soy igual que los demás. Mi juego favorito es YoKai. Ojalá publiquéis muchas cosas más de YoKai. Un saludo. Adiós.



Izan

VUESTROS TOPS

Puntualmente nos llegan tops (¡enviadnos muchos más!) y este mes hemos querido rescatar este de Yeray Bonmati. Se ha marcado una genial recopilación de 10 títulos que mezclan sus tres consolas: Wii, Wii U y Nintendo Switch. ¿Los tenéis todos?

1. Mario + Rabbids: Kingdom Battle (Switch)
2. Super Mario Odyssey (Switch)
3. The Legend of Zelda: Breath of the Wild (Switch)
4. Yoshi's Woolly World (Wii U)
5. Super Smash Bros. for Wii U (Wii U)
6. Mario Kart 8 / Mario Kart 8 Deluxe (Wii U/Switch)
7. Captain Toad Treasure Track (Wii U)
8. Mario & Sonic en los JJOO de Londres 2012 (Wii)
9. Super Smash Bros. Brawl (Wii)
10. Pikmin y Pikmin 2 New Play Control (Wii)



EL FAN DEL MES

Hola a todos. Me llamo Miquel Gómez y tengo 13 años. Desde tiempos del Wii soy fan de la saga de Zelda, y la última entrega para Switch me ha encantado (¿cómo puede ser que en una consola tan pequeña quepa un mundo tan enorme?) También le estoy echando horas al Xenoblade Chronicles 2. Es el mejor JRPG del mundo, y la historia es simplemente magistral. Me haría muchísssima ilusión poder ver mis fotos de mi colección zeldera en la revista. Un saludo a todos!



Miquel Gómez

LA MEJOR COLECCIÓN

Lucas y Diego Fernández posan con buena parte de sus juegos, consolas, accesorios... y un disfraz muy especial. Los dos juegos favoritos de Lucas son el Super Smash Bros. Brawl y The Legend of Zelda: Breath of the Wild. Y de Diego el Pokémon Ultrasol (como era de esperar)... ¡y el RiME!



Lucas y Diego Fernández

El MURAL del castillo

Un mes más, nos habéis llenado el buzón de arte. Como muestra, estos dibujos elegidos a medias entre la ilusión de los correos, la edad de los artistas y la calidad de vuestras obras. ¡Gracias!

Alan Alcolea

Alex Rogel

María López

Pablo César

Daniel Venegas

Ramón

Alex Roca

Gabriel Mosqueda

Diego González

Marina Llabrés

Ferrán Nickstat

LOS ARTISTAS DEL MES



Laura Brea, de 11 años

Hola, tengo 11 años y os adjunto este dibujo de Zelda. Me he esforzado mucho haciéndolo (aunque también me he divertido, ya que me encanta esta técnica, así que me encantaría que lo eligieseis. Os prometo que no lo he copiado.

Raúl Bote, de 8 años

El dibujo que envío es de mi hijo, un auténtico fan de Mario y todo un Gamer jugando al Super Mario Odyssey. La particularidad es que está realizado en pizarra blanca y con dos rotuladores. Espero que os guste. Un saludo.



¡TÚ ERES LA ESTRELLA!

Queremos más tops, preguntas, críticas, fotos, dibujos... Siempre leemos todos los mails, y nos encanta cómo sentís el universo Nintendo.



Todo a:

revistanintendo@gmail.com

CURIOSIDADES
SUPER MARIO ODYSSEY

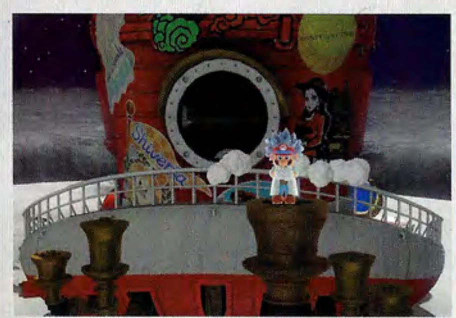
¡Empezamos con vuestros envíos! La primera edición ha estado tan reñida, que finalista y ganador repiten dos curiosidades. ¡Seguid así!

¡UN SINFÍN DE SORPRESAS!

El nuevo viaje de Mario es colosal, y tiene mil y un secretos por descubrir.

Si queréis que publiquemos vuestras anécdotas, y además tener la posibilidad de ganar un amiibo, enviadnos captura y texto al correo electrónico revistanintendo@gmail.com.

GANADOR: Ayoze Ruano



Es otra entrada secreta de la Odyssey. Se encuentra en la parte trasera de la nave, concretamente en la cañería más grande, y al estar encima actúa como una tubería. No entendemos como Mario cabe por ahí.



La Odyssey tiene una entrada secreta, por si queréis entrar de culo. Está ubicada en el techo exterior de la nave en una trampilla que se abre al hacer un salto bomba sobre ella. ¡Adentro!



En la Cara Oculta de la Luna, hay un personaje hecho en 8-bits: nada más y nada menos que Estela, la princesa galáctica de Super Mario. Al lanzarle a Cappy os dará 10 monedas. ¡Por si andáis sin blanca!



En el desierto se encuentra un medio de transporte muy peculiar: ¡El asombroso Jaxi! Alcanza velocidades de vértigo y es capaz de atravesar lagos de veneno. Con solo 30 monedas podréis montar en él.



El otro día estaba paseando por el corazón del bosque y, de repente, me encontré un T-Rex vivito y coleando. Cuando me vio, se puso como un loco a perseguirme. ¡Están más tranquilos roncando!

TEMAS QUE PROPONEMOS ESTE MES


pág 74 **Splatoon 2 no para**
Este mes, el Centro de Investigación de Cefalópodos nos trae 4 nuevas armas y 2 nuevos escenarios.



pág 76 **Alola sin secretos**
Nueva entrega de los prácticos sobre Ultrasol y Ultraluna, en los que damos todas las claves.



Finalista: Hugo "Expartaxian"



Hay algunos reinos en los que puedes encontrar a Mario y a Peach felinos pixelados, pero en la cara oculta de la luna, detrás de una roca con forma de calabaza, puedes encontrar también a Rosalina/Estela, que te dará unas cuantas monedas.



En la Odyssey hay 3 maneras de entrar: la que todos conocen (la puerta principal) y otras dos menos conocidas. Una es por el tubo de escape más grande, como si fuera una tubería, y otra es por el techo, donde hay una marca en la que hay que pegar un culazo.



En casi todos los reinos hay un Lakitu. Por supuesto, mola mucho capturarlo para ponernos a pescar peces. Además, estos nos dan energilunas. Pero cuidado, que en el reino de Bowser no pescamos peces, lo que enganchamos es... ¡al mismísimo Poochy!

Carlos Padros





Si capturas a un Mo-Guay y lo dejas parado durante unos segundos, este empezará a tararear temas de Mario reconocidos. Son tanto de juegos clásicos como modernos. ¡Este personaje tiene mucha marcha!



La ropa esconde muchas curiosidades. Una de las mejores es la Gorra y el Traje clásico, que además de repartir nostalgia de los años de DK, es un homenaje a las portadas pre SMB3, por los colores invertidos.

Yakie Bendaño



Resulta que hay ciertas partes en el juego en las que te ves obligado a lanzar a Cappy a un espantapájaros para poder crear un camino o abrir puertas. Entonces solo contaremos con las habilidades de Mario sin poder usar a Cappy, pero... ¿y si os dijera que podéis no usar a ciertos espantapájaros? En el pueblo del Reino de las arenas hay un cohete que nos llevará a una de estas zonas, en la que Cappy nos creará un puente y nosotros avanzaremos sin poder usarle, pero, como se ve en la foto, yo he conseguido no usar el puente y llegar hasta la siguiente plataforma: un salto de longitud, un lanzamiento de sombrero, después un placaje para llegar al sombrero y rebotar en él y, por último, otro placaje para llegar a la plataforma.

"Nilin_32"



Cuando llegas al final del juego, según qué traje lleves puesto en ese momento, Bowser reaccionará de forma diferente.



Puedes encontrar a Mario y a Peach felina. Cada uno de ellos te dará un regalo: Mario monedas, y Peach un corazón.



En cada reino podemos encontrar a Peach y Tiara. Como premio, nos darán una energiluna.

Fernando Segundo Amores

En el Reino Champiñón hay una sala a la que solo se puede entrar con... ¡el traje de Super Mario 64! Y lo mejor es que, cuando entramos en la sala, está... ¡el patio trasero del castillo de Peach del propio juego de N64!





3 CLAVES DEL ASALTO ALMEJA

Para que no nos durmamos en los laureles, el Centro de Investigación de Cefalópodos nos ha preparado una lista de cosas que hacer (y no hacer) en el nuevo modo de combate Inkling. ¡Tomemos nota de ello!







¡PÁSALA! ¡JUEGA EN EQUIPO!

No te obsesiones con reunir 10 almejas. Se tarda bastante y es muy probable que te derriben antes de conseguirlo. Pásalas a aquel del equipo que más tenga y derribad la barrera rival cuanto antes. Recuerda esto: siempre se gana más en el equipo ganador que en el perdedor.

ESCOLTA AL PORTADOR

Una vez que un miembro del equipo tenga una súper almeja, escóltalo como si portase el Pez Dorado. Adelántate a su avance y limpia el camino de rivales. Da igual quién lo haga, lo que importa es que la cesta rival se abra para poder empezar a encestar almejas como locos.

¡A METER CANASTAS!

Una vez derribada la barrera ¿Por qué sigues parándote a reunir 10 almejas? Al final terminan derribándote sin haber anotado ni un tanto, se cierra la barrera, y el marcador apenas ha subido. ¡Encesta! ¡Recoge sólo las almejas que te pillen de camino y encesta sin parar!.

¡TODAVÍA MÁS ARMAS!

A los Inklings les encanta estrenar armamento, y Jairo lo sabe bastante bien... Aquí os traemos un informe fresquito con las últimas 4 joyitas de su catálogo.



TINTAMBOR LIGERO D

No hace mucho daño, pero lo compensa con un largo alcance y un buen chorro de tinta en cada disparo. No podemos dejar pulsado el gatillo: hay que disparar a ráfagas.

- **Arma secundaria:** Bomba Deslizante
- **Arma especial:** Esfera Tintera

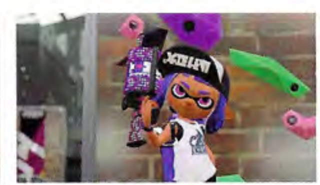


ATOMIZADOR DUAL MAESTRO

Corto alcance que se compensa con una cadencia brutal y un daño bastante alto en comparación con otras duales. Nos aporta una rapidez de movimiento endiablada, y podemos rodar mientras disparamos.

- **Arma secundaria:** Nebulizador
- **Arma especial:** Atormentador.





SALPICADORA 2000 DX

Aunque su velocidad de disparo no es la de otras Salpicadoras, sí que llega bastante lejos y hace bastante daño con cada ráfaga. Su disparo disperso hace que pintemos mucho escenario en poco tiempo.

- **Arma secundaria:** Bomba Deslizante.
- **Arma especial:** Rayo Tintódico.





DEVASTADOR EXPRÉS DX

Sacrifica gran parte de potencia de los primeros Devastadores a cambio de alcance y un buen ritmo de disparo. A bocajarro (claro) hace más daño que desde lejos.

- **Arma secundaria:** Bomba Ventosa.
- **Arma especial:** Propulsor.



GALERÍA RASPA

Tal y como se había anunciado, en enero llegó este inédito mapa que esconde tras de sí un gran número de pistas sobre la historia y la cultura de los Inklings. ¡Cómo mola!

Sin duda, es el **escenario con más lujo de detalles** hasta ahora. Este museo guarda en su interior varios "easter eggs" que homenajean de distintas formas a... ¡la cultura humana! En su interior podemos encontrar, desde fósiles humanos completos, hasta un sarcófago. De estas imágenes podemos entender que en algún momento de la historia fuimos esclavizados por los Salmónidos. ¿Es que acaso los Inklings fueron nuestros salvadores? Por otra parte, en la urna del Megalodón podemos ver una leyenda explicativa en la que se compara el tamaño de ese legendario tiburón... con el de un Inkling. Al parecer, estos cefalópodos son mucho más altos de lo que lo fuimos los humanos. Otro detalle interesante es el de los coches que hay aparcados fuera... ¿Seguirán quedando humanos en Cromópolis? ¿O es que los Inklings no solo conducen en Mario Kart 8 Deluxe? Todo estos misterios no hacen más que dejarnos entrever toda la historia que se esconde tras los orígenes de estos simpáticos calamares humanoides... ¡Seguiremos investigando!

Los rodillos se hartan de pintar y los cargatintas tienen un paraíso en el techo central. Algo más crudo lo tienen los intrépidos lanzatintas...



¡Los insectos disecados son los de Animal Crossing! Incluso Hollywood tiene su homenaje, con el esqueleto del Mosasaurus de Jurassic World.



Bajo el escenario podemos ver algunos restos de la civilización humana bien cuidados: un teléfono, un gramófono... ¡e incluso una Game Boy!



Hasta tienen su propia versión de la Piedra Rosetta. A nosotros nos ayudó a entender los jeroglíficos. ¿Qué papel tendrá en su historia?

PLAZUELA DEL CALAMAR

Y por fin nos llega el último de los cuatro escenarios de la gran actualización que se anunció en noviembre del año pasado. ¡Veamos de cuál se trata!

Ya conocimos este vasto escenario en la primera entrega de Splatoon, donde destacó por su enorme tamaño. Aquí pasa lo mismo, siendo el top de los 15 espacios ya disponibles. ¡Sólo falta uno para que Splatoon 2 alcance al primero! Y eso solo contando territoriales y competitivos. Como antes, viene cargado con rampas, rejillas, desniveles, bloques tras los que escondernos, huecos por los que caernos... En esta amplia extensión de terreno hay de todo y para todos. Es de esos escenarios en los que, igual te coronas con un rodillo, que la lías parda con un cargatintas desde uno de sus puntos altos. Todo un acierto por parte de los Inklings el volver a usar este divertido emplazamiento como escenario de sus frenéticas batallas. ¡A competir!

Un escenario versátil donde los haya. Asegúrate de llenar bien el tanque... ¡que hay muchos metros para pintar!

TODOS LOS SECRETOS SOBRE



PARTE 3

¡Alola, Entrenadores! En esta tercera entrega de trucos y secretos sobre Pokémon Ultrasol y Ultraluna os revelaremos algunos de sus misterios más escondidos, y hablaremos sobre algunas de las misiones secundarias que podemos encontrar. Eso sí, ¡ojo con los spoilers! Si no habéis terminado el juego, aquí encontraréis bastantes referencias al final de la historia.





Cuando pase un mes desde que nos hayamos convertido en los Campeones de la Liga de Alola, aparecerá Galio para retarnos.

GLADIO REGRESA DE KANTO

En una de las misiones secundarias más escondidas de los juegos, encontraremos una parte de lo más interesante de la historia.

Como todos sabemos, al terminar nuestra aventura por Alola, Gladio decide marcharse a Kanto, para mejorar allí sus habilidades como Entrenador Pokémon. Pues bien, **tras un mes esperando en el juego** (mucho cuidado con alterar la fecha de la consola para poder desbloquear esto más rápido, que no funciona), aparecerá Gladio para desafiarnos por el título de Campeón de Alola... y demostrarnos todo lo que ha aprendido en su viaje.

¡Pero eso no es todo! Si lo derrotamos, y nos desplazamos hasta el **Paraíso Aether**, nos encontraremos con **Polo, el encargado del PokéResort**, que, como muchos ya especulaban en Pokémon Sol y Luna, confirmará ser... Bueno, esto es mucho mejor que lo veáis con vuestros propios ojos.

CÓMO CONSEGUIR DINERO RÁPIDO

Si queremos completar la colección de trajes y atuendos que se pueden conseguir en Ultrasol y Ultraluna, vamos a necesitar mucho, pero que mucho, dinero. ¿Y cómo podemos conseguirlo? Muy fácil, tan solo necesitaremos cumplir estos tres requisitos:

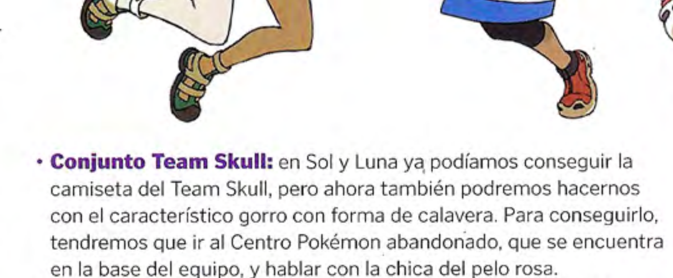
- **Una Moneda Amuleto** o un Incienso Duplo
- **Un Pokémon con el ataque Paga Extra** y con buen nivel, para terminar rápidamente con todos los miembros de la Liga Pokémon.
- **Varios Cupones Botín** (dependiendo de vuestra velocidad para ganar los combates).

Cuando tengamos todo lo necesario, nos dirigiremos a la Liga con nuestro Pokémon equipado con la Moneda Amuleto (o Incienso Duplo), y cada vez que juguemos un combate, usaremos Paga Extra. De esta forma, las ganancias se cuadruplicarán. Pero si también hemos utilizado el Cupón Botín, ¡volverán a triplicarse! En total, **ganaremos en cada combate 12 veces la cantidad inicial**.

Así conseguiremos más de 750.000 Pokémonedas cada vez que nos pasemos por la Liga a defender el título. ¡El dinero ya no será un problema!



Los Cupones Botín nos los entregará la RotomDex. Si no tenéis ninguno, no os preocupéis, porque en unos cuantos minutos interactuando con Rotom podréis conseguir varios.



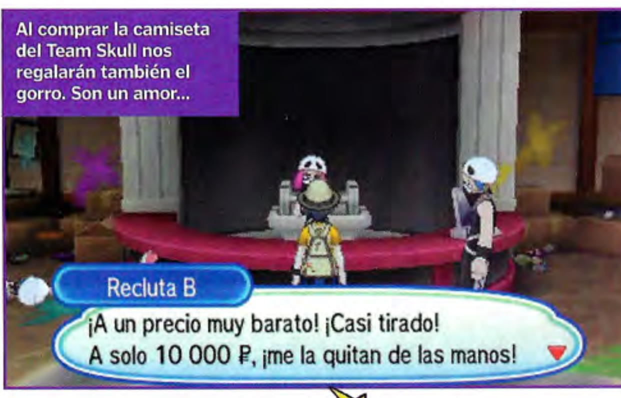
LOS NUEVOS TRAJES EXCLUSIVOS

Con el paso de Sol y Luna a Ultrasol y Ultraluna, se han mantenido la gran mayoría de conjuntos de ropa que podíamos conseguir en las distintas tiendas de Alola. Pero ahora, además, hay varios conjuntos nuevos, exclusivos de las nuevas versiones, que se consiguen completando pequeñas misiones. Son todos estos:

- **Conjunto Pikachu:** lo conseguiremos como recompensa al responder correctamente al test sobre la reconocida mascota de Pokémon en el Valle Pikachu.
- **Conjunto Enfermera Joy:** si nuestro personaje es una chica, y completamos al 100% la Pokédex de Alola, recibiremos este traje como recompensa.
- **Conjunto Karateka:** si nuestro personaje es un chico, y completamos al 100% la Pokédex de Alola, recibiremos este traje como recompensa.
- **Conjunto Ayudante de Prueba:** si quieres vestir como los ayudantes de las pruebas que vamos superando por todo Alola, tendremos que buscar a Liam en Hauoli una vez terminada la Liga Pokémon. Cuando los localices deberemos luchar contra ellos y, al conseguir derrotarlo en combate, nos pedirán que depositemos su Normastal Z en el altar de su Prueba Insular. Cuando lo hagamos, volverá a aparecernos el primer Pokémon Dominante, esta vez al nivel 60. Y sí, nos toca luchar contra él. Al derrotarlo, conseguiremos este conjunto como recompensa.
- **Conjunto Team Skull:** en Sol y Luna ya podíamos conseguir la camiseta del Team Skull, pero ahora también podremos hacernos con el característico gorro con forma de calavera. Para conseguirlo, tendremos que ir al Centro Pokémon abandonado, que se encuentra en la base del equipo, y hablar con la chica del pelo rosa.
- **Conjunto Kommo-o:** este es el único conjunto exclusivo de estos juegos que sí se consigue comprándolo. Podremos encontrarlo en la tienda de ropa de Ciudad Hauoli. Eso sí, preparad vuestro bolsillo, porque en comprar todas las prendas de este outfit, nos gastaremos más de 2 millones de Pokémonedas. Es exclusivo para hombres.
- **Conjunto Lurantis:** al igual que si tu protagonista en el juego es un personaje masculino, sólo podrás comprar el Conjunto Kommo-o; si tu protagonista es un personaje femenino, únicamente tendrás acceso al Conjunto Lurantis. Al igual que el de Kommo-o, este conjunto se puede comprar en Ciudad Hauoli.



Este chico nos entregará todo el conjunto de Ayudante de Prueba. ¡Es justo el que lleva él!



Al comprar la camiseta del Team Skull nos regalarán también el gorro. Son un amor...

CONSEGUIR EL AMULETO IRIS





Completar la Pokédex es una ardua tarea, pero la recompensa merece la pena. ¡A por los shinies!

Cuando hayamos desbloqueado todas las misiones secundarias, hayamos conseguido todos los nuevos cristales Z y tengamos la colección completa de conjuntos de ropa, ya sólo nos quedará una última cosa por hacer: ¡completar la Pokédex de Alola!

La Pokédex se divide en cada una de las cuatro islas. Cada vez que completemos una parte tendremos que acercarnos a hablar con el Director del juego, el karateka que se encuentra en las oficinas de Game Freak, en Ciudad Kantai. Como recompensa, nos entregará el sello en el pasaporte, correspondiente a la isla que hayamos completado.

Pero lo más interesante es que una vez completada la Pokédex de las cuatro islas (es decir, la Pokédex de Alola) al 100%, además de otro sello, también se nos obsequiará con el **Amuleto Iris**. Este objeto no es un ítem como los que podemos encontrar en la mochila una vez desbloqueado: las posibilidades de que nos encontremos con un Pokémon variocolor de forma salvaje aumentarán considerablemente.

LOS 5 BANDITTOS

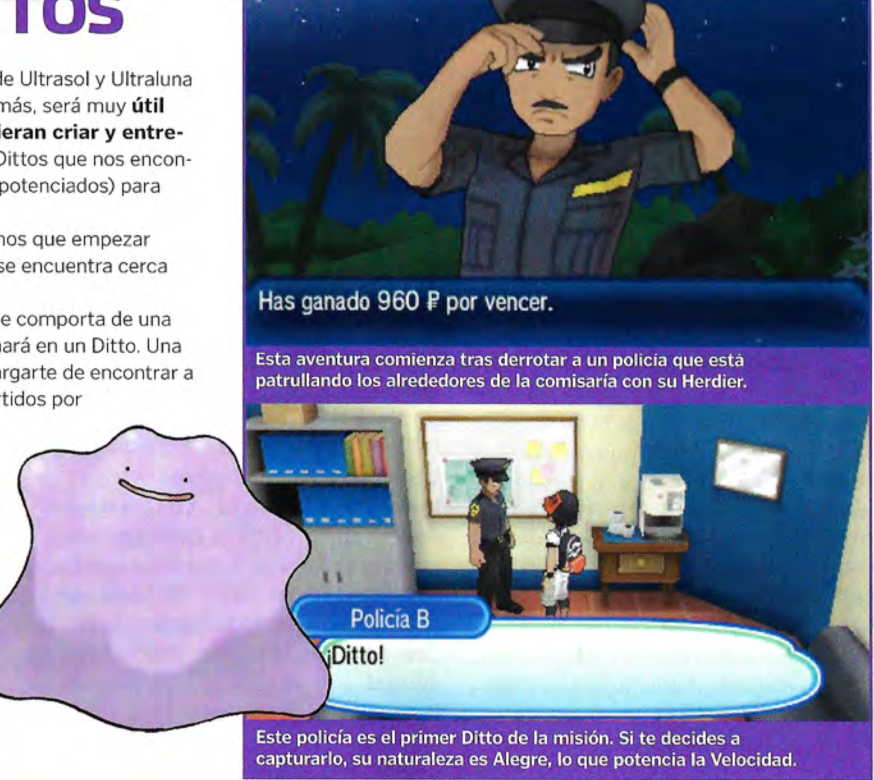
Sin duda, uno de los eventos desbloqueables de Ultrasol y Ultraluna más interesantes y entretenidos, es este. Además, será muy **útil para todos aquellos entrenadores que quieran criar y entrenar sus equipos para competir**, ya que los Dittos que nos encontraremos estarán preparados (con ciertos IVs potenciados) para criar distintos tipos de Pokémon.

Para comenzar con esta ardua misión tendremos que empezar investigando la **comisaría de la Ruta 9**, que se encuentra cerca de la salida del Túnel Digglet.

Al entrar, el policía te dirá que su compañero se comporta de una forma extraña. Y al hablar con él, se transformará en un Ditto. Una vez derrotado (o capturado), tendrás que encargarte de encontrar a los otros cuatro "bandittos", que estarán repartidos por todo Alola. Tranquilo, que te lo vamos a poner fácil. Estos son los restantes:

- **Ditto 2:** se trata del vendedor que está fuera del Fotoclub de Alola.
- **Ditto 3:** es el cocinero del Restaurante.
- **Ditto 4:** la masajista del pueblo.
- **Ditto 5:** Olivia, la encontrarás cerca del faro de Ciudad Konikoni.

Siempre que encuentres a un nuevo Ditto impostor, tendrás que ir a hablar con el policía de la comisaría para recibir dinero como recompensa y, al resolver el caso, te entregará una **Banda Focus**.



Esta aventura comienza tras derrotar a un policía que está patrullando los alrededores de la comisaría con su Herdier.

Este policía es el primer Ditto de la misión. Si te decides a capturarlo, su naturaleza es Alegre, lo que potencia la Velocidad.

CONSEGUIR CRISTALES Z EXCLUSIVOS

Con la séptima generación de Pokémon nacieron los Movimientos Z: ataques súper poderosos que pueden ejecutar los Pokémon cuando alcanzan un vínculo especial con su entrenador. Por supuesto, hay Pokémon que tienen Movimientos Z exclusivos, y algunos solo se pueden encontrar en Ultrasol y Ultraluna. Si se os ha escapado alguno, aquí os contamos dónde y cómo hacerte con todos:

- **Snorlaxstal Z:** lo encontrarás llevando a Munchlax o Snorlax al hombre del Hotel Mar Arullo.
- **Ash-Pikastal Z:** Mostrándole un Pikachu con la gorra de Ash al Pikachu al este de Valle Pikachu.
- **Marshastal Z:** Enseñándole un Marshadow al hombre del Hotel Mar Arullo.
- **Lycanrostal Z:** derrotando a Tilo en Ciudad Malié.
- **Ultranecrostal Z:** este ataque no te dará problemas: se encuentra equipado en Necrozma.
- **Mimikyustal Z:** te harás con él siguiendo a un Mimikyu salvaje en el Local Abandonado, tras superar la Prueba Insular de esta zona.
- **Lunastal Z:** este ataque lo entrega Lylia al capturar a Lunala (si están jugando en Ultraluna), o al obtener a Cosmog (si tu juego es Ultrasol).
- **Solgaleostal Z:** lo entrega Lylia al capturar a Solgaleo (en Ultrasol), o al obtener a Cosmog (en Ultraluna)
- **Kommostal Z:** lo encontrarás examinando el pedestal de la Gruta de la Llanura, al noroeste de la Llanura de Poni.



El Movimiento Z de Necrozma tras haber absorbido a Lunala, ignora por completo la habilidad del rival.



El nuevo Movimiento Z de Necrozma fusionado con Solgaleo es imparable.



El consultorio del Profesor Kukui



¡La sección en la que el experto Profesor Pokémon de Alola os resuelve todas vuestras dudas!

Para ponerse en contacto con nosotros solo tenéis que escribrirnos a: **revistanintendo@gmail.es**

Victini y Giratina

Diego Aldea

Buenas, Kukui. Tengo dos dudas sobre Pokémon Ultrasol: ¿Se podría de alguna manera conseguir a Giratina en este juego? ¿Y a Victini?

¡Alola, Diego! Ahora mismo, tanto Giratina como Victini son Pokémon exclusivos de pasadas generaciones, por lo que es imposible conseguirlos en Pokémon Ultrasol y Ultraluna. La única vía actualmente es capturarlos en sus juegos originales y transferirlos a Alola con el Banco Pokémon. Eso sí, durante estos meses, se están repartiendo varios Pokémon legendarios de evento en algunas tiendas de España, empezando por Dialga y Palkia durante este mes, por lo que, de aquí a unos meses, también le llegará el turno a los dos Pokémon que andas buscando, y podrás descargártelos directamente en Ultrasol y Ultraluna.

Un buen Bisharp

Óscar Costalago

Hola, Profesor Kukui. Le cuento, mi Pokémon favorito es Bisharp, y me gustaría saber qué ataques, qué habilidad y qué EVs le debo poner para poder usarlo a la hora de jugar Competitivo. ¡Muchas gracias por su ayuda!

Por supuesto, Óscar. Bisharp es un Pokémon realmente útil por su habilidad, Competitivo, que es muy parecida a la de Milotic (del que también hablamos este mes), ya que, si es intimidado, su Ataque físico se ve potenciado. Esto, combinado con su ataque prioritario (Golpe Bajo) y su combinación de tipos, hace de Bisharp un Pokémon realmente útil. Yo te recomendaría utilizarlo con la Banda Focus, que evitará que Bisharp caiga directamente de un golpe, pudiendo atacar de forma asegurada durante un turno.



Además, también funciona genial con Desarme, que no solo pegará increíblemente fuerte, sino que también le quitará al Pokémon rival el objeto que lleve equipado. En caso de utilizarlo para combates individuales, puedes utilizar Danza Espada, para potenciar el Ataque en un momento clave. Y en cuanto a la naturaleza, lo mejor es utilizarlo Firme, para pegar lo más fuerte posible. Teniendo esto en cuenta, así quedaría el Bisharp perfecto:

BISHARP

- **Objeto:** Banda Focus
- **Habilidad:** Competitivo
- **Naturaleza:** Firme
- **EVs:** 4 HP / 252 Atk / 252 Vel
  - Protección / Danza Espada
  - Cabeza Hierro
  - Desarme
  - Golpe Bajo

Pokémon del mes: Milotic y su Viento Hielo



Esta vez vamos a hablar sobre Milotic, el Pokémon sirena, que tras perder bastante popularidad durante la temporada pasada, en VGC18 vuelve a convertirse en un increíble Pokémon, cargado de posibilidades. Y es que Tenacidad, la habilidad de Milotic, potencia su Ataque Especial siempre que alguna de sus características baje. De esta forma, es un Pokémon perfecto para lidiar con Intimidación, una de las habilidades más comunes del juego, en Pokémon como Arcanine, Salamence o Landorus.

Además, Milotic tiene unas defensas realmente buenas, por lo que puede hacerlo genial como Pokémon de soporte. Con ataques como Escaldar, por ejemplo, puede quemar a los atacantes físicos, y con Viento Hielo, puede controlar la velocidad de todo el equipo.

Curiosidad del Mes
Dimensiones paralelas

¿A que es raro que en las primeras ediciones nunca se hable de Alola o que en Rubí Omega y Zafiro Alfa existan las Megapiedras, que no aparecen en Rubí y Zafiro? Obviamente, las novedades de cada juego se piensan durante su desarrollo, pero Game Freak ha ideado la forma de contestar a estas preguntas: los Ultraumbrales. A través del Ultraespacio, podemos visitar distintos mundos y dimensiones. Por eso,



al ayudar a Handsome, nos encontraremos con Destra, que ha viajado a través de un Ultraumbral desde el Frente Batalla de Pokémon Esmeralda.

¿Dónde está Blacephalon?

● Bryan Torre

Alola, profesor Kukui. Ya he acabado el juego, y he conseguido a Stakataka, pero no encuentro a uno de mis Ultraentes favoritos, Blacephalon. Por favor, ¿me podrías decir dónde encontrarlo en Pokémon Ultraluna?



¡Buenas, Bryan! Te explico, en cada edición, hay varios Pokémon que son exclusivos, y en este caso, Blacephalon es exclusivo de Ultrasol. Te recomiendo buscar a algún amigo con la versión Ultrasol, e intercambiarle uno de tus Stakataka por uno de sus Blacephalon. Pero, por si te haces con un Ultrasol, te explico cómo conseguirlo.

Debes dirigirte al Bosque de Poni. Nada más entrar, la Unidad Ultra te entregará 5 Ente Balls, y tendrás buscarlo por la hierba alta para dar con él. Puedes capturar hasta dos (al igual que a Stakataka). Eso sí, mucho cuidado con quitarle vida a Blacephalon, ya que tiene un ataque que se quita la mitad de la vida a si mismo, y puede "suicidarse" si ya le has quitado algo de vida.

Mejorando a Pyroar

● Marcos Pedreira

¡Alola, Profesor Kukui! Dado que Pyroar (macho) es uno de mis Pokémon favoritos, me gustaría que me ayudaras a potenciarlo un poco. Los movimientos con los que lo tengo ahora son: Llamarada, Pulso Umbrío, Pirotecnia y Fuego Fatuo. Lleva equipado unas Gafas Especiales. ¡Muchas gracias!



¡Encantado de que me preguntes sobre Pyroar! También es uno de mis Pokémon favoritos, y lo he usado en muchos equipos desde 2014. Para empezar, vamos con la habilidad: Pyroar puede de tener tanto Rivalidad como Nerviosismo, o Autoestima. Yo te recomendaría llevarlo con Nerviosismo, ya que así evitas que el rival se pueda comer cualquier baya, y esto es muy molesto para Pokémon como Azumarill o Snorlax. Si tu Pyroar no tiene Nerviosismo, no te preocupes, puedes cambiar la habilidad con una Cápsula Habilidad. En cuanto a la naturaleza, yo te recomendaría Modesta o Miedosa, para usarlo lo más ofensivo posible, con ataques como Sofoco (aunque Llamarada también está muy bien), Vozarrón (que además pega más fuerte al ser de tipo Normal), Poder Oculto de tipo Hielo (para Pokémon de tipo Tierra o Dragón), y Pulso Umbrío (o Protección si vas a utilizarlo en combates dobles). El set completo quedaría así:

PYROAR

- **Objeto:** Vidasfera
- **Habilidad:** Nerviosismo
- **Naturaleza:** Miedosa
- **EVs:** 252 Atk. Esp / 252 Vel / 4 PS
    - Sofoco / Llamarada
    - Vozarrón
    - Poder Oculto (Hielo)
    - Pulso Umbrío / Protección

¿Nuevo Pokémon?

● Gorka Espárrech

¡Alola, Profesor Kukui! Tengo una duda: revisando los últimos Pokémon, me he fijado en el número el 807, el más alto de la Pokédex, y el último hasta la fecha. He oído que no está en el juego y me gustaría usarlo en VGC. ¿Podrías decirme si es de evento o si he de buscar más en el Ultraespacio? ¡Muchas gracias!

¡Alola, Gorka! Efectivamente, en Alola hay un Pokémon que aún no ha sido descubierto y del que todavía no se conoce ninguna información. Ese Pokémon es Zeraora, y ocupa el número 807 de la Pokédex. Pero no te preocupes en buscarlo por el Ultraespacio, porque no hay forma de conseguirlo de momento. Seguramente, a lo largo de este año, descubriremos un nuevo evento para atrapar a Zeraora, y se revelarán todos los detalles sobre este curioso Pokémon, que pinta muy interesante.

¡Felicidad Máxima!

● Luzacho

¡Alola, Kukui! Estoy intentando averiguar cuánta felicidad tiene mi Snorlax, para saber si, al enseñarle Retribución, pegará lo más fuerte posible. ¿Podrías decirme cómo podría comprobar esto? Y, ¿cuál es la forma más rápida de conseguir subir la felicidad hasta el tope? ¡Un saludo!

Muy interesante tu pregunta. Para saber cuánta felicidad tiene tu Snorlax, tienes que viajar hasta Konikoni, en Akala, y hablar con la mujer que se encuentra frente a la tienda de MTs. Dependiendo de lo que ella te conteste sobre tu Pokémon, sabrás qué felicidad tiene. Si Snorlax tiene la felicidad al máximo, su respuesta será la siguiente: "¡Nada lo hace más feliz que estar contigo!". Para subir lo más rápido posible la felicidad de cualquier Pokémon, lo más recomendable es equiparlo con la Campana Alivio, que duplica toda la felicidad que recibe. También te puedes apoyar en Vitaminas, o Bayas, como la Íspero, Meluce, o Tamate. ¡Espero que te haya sido útil!



Próximo número

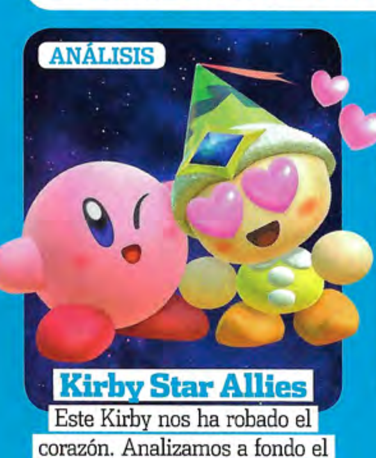
Sale el **16** de marzo

REPORTAJE

Nintendo Labo, en profundidad

¡Qué producto tan increíble! Estamos alucinando con las infinitas posibilidades de esta genialidad, y es hora de probarlo a fondo. Tiempos de montaje, modos de juego... ¡os lo contaremos todo!

Y ADEMÁS, TODO ESTO...



ANÁLISIS

Kirby Star Allies

Este Kirby nos ha robado el corazón. Analizamos a fondo el nuevo plataformas de Switch.



REPORTAJE

Switch no para

¿Alucinando aún con todo lo que llegó a final de año? Pues ojo a lo que está por venir.

FENÓMENO

¡A tope con Pokémon!

Analizamos el nuevo juego para la familia 3DS, y seguimos con los prácticos y el Profesor Kukui.

NOTA: Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

Staff

Redactor Jefe: **Luis Galán**
Coordinadora de redacción: **Sonia Herranz**
Redacción: **Alex Alcolea, David Alonso, Antonio Carrizosa, Samuel González, Miguel Martí, Juanfree Martínez y Bruno Sol.**
Jefe de maquetación: **Mohsin Ghaillane**
Maquetación: **Irene Rincón**

revistanintendo@gmail.com

EDITA
axel springer
AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.

EQUIPO DIRECTIVO EJECUTIVO
Director General **Manuel del Campo**
Directora Financiera y de Recursos Humanos **Úrsula Soto**
Director Comercial y Desarrollo de Ingresos **Javier Matallana**
Directora de Operaciones de Revistas **Virginia Cabezón**
Director de Desarrollo Digital y Tecnología **Miguel Castillo**

EQUIPO DE DIRECCIÓN
Directora de Área de Tecnología y Entretenimiento **Mila Lavín**
Director de Área de Motor **Gabriel Jiménez**
Directora de Business Insider **Pilar Millán**
Directora de Marketing **Marina Roch**
Director de Arte **Abel Vaquero**
Director de Vídeo **Igoe Montes**

DEPARTAMENTO COMERCIAL
Subdirector Comercial **Daniel Gozlan**
Directora de Publicidad de Tecnología y Entretenimiento **Zdenka Prieto**
Equipo Comercial **Noemí Rodríguez, Beatriz Azcona y Estel Peris**
Director Brand Content **Juan Carlos García**
Brand Content **Javier Abad y Susana Herreros**
Responsable de Operaciones **Jessica Jaime**

PRODUCCIÓN Ángel López

DISTRIBUCIÓN Y SUSCRIPCIONES Nuria Gallego

SOCIAL MEDIA MANAGER: Nerea Nieto

MARKETING ASSISTANT: Kevin Tuku

SISTEMAS / IT
Director de Sistemas **José Ángel González**
Técnico de Sistemas **Juan Carlos Flores**

ADMINISTRACIÓN Y CONTABILIDAD
Jefa de Administración **Pilar Sanz**
Bancos y Proveedores **Cristina Nieto**

SERVICIOS GENERALES Marga Nájera

DIRECCIONES Y CONTACTO

AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.
C/ Santiago de Compostela 94, 2ª planta
28035, Madrid. +34 915 140 600

CONTACTO PUBLICIDAD
publicidad@axelspringer.es

CONTACTO SUSCRIPCIONES
902 540 777, suscripciones@axelspringer.es

CONTACTO MARKETING
marketing@axelspringer.es

DISTRIBUCIÓN EN ESPAÑA E HISPANOAMÉRICA
SGEL. Tel. +34 915 140 600

DISTRIBUCIÓN EN PORTUGAL
Urbano Press. Tel. +351 211 544 246

TRANSPORTE Boyaca. 917 478 800

IMPRIME ROTOCOBRHI. 918 031 676
Printed in Spain. Depósito Legal M-36689-1992

Revista miembro de ARI
Auditada por AIMC



Suscríbete a la Revista Oficial Nintendo

y mira qué pedazo de regalo te llevas

12 números de La Revista Oficial +

Pokémon Ultrasol y Pokémon Ultraluna:
Guía de estrategia oficial con el recorrido de Alola





¡VIVE NUEVAS AVENTURAS EN LA REGIÓN DE ALOLA!

Esto es lo que te espera en el interior:

- Un recorrido detallado de la aventura principal.
- Una lista de Pokémon para ayudarte a completar tu Pokédex de Alola.
- Pistas útiles sobre la ubicación de los objetos, estrategias de combate avanzadas y mucho más.
- Un mapa desplegable actualizado de regalo con todas las islas de la región.

480 páginas
PVP 19,99€

Revista Oficial Nintendo



Puedes suscribirte por cualquiera de estos canales:
En ozio.axelspringer.es/revistaoficialnintendo
Por tel.: 902 540 777 y por e-mail suscripcion@axelspringer.es

Oferta sujeta a disponibilidad de stock. Los artículos pueden agotarse durante la vigencia de esta publicidad. Si fuera así, nos podremos pondremos en contacto contigo para cambiar de elección.


NINTENDO
SWITCH
DONDE QUIERAS | COMO QUIERAS | CUANDO QUIERAS
Nintendo
Una bola para copiarlos a todos...
y jugar juntos como buenos amigos
Más de 40 habilidades por descubir
Friend Circle
Experimenta y descubre nuevas habilidades junto a tus amigos
Comparte los Joy-Con y coopera con tres amigos*
Kirby Star Allies
7
www.pegi.info
*El modo multijugador requiere un Joy-Con por jugador.
Se pueden requerir controladores adicionales (se venden por separado).
©2018 HAL Laboratory, Inc. / Nintendo.
16 MARZO
YA PUEDES HACER TU
RESERVA
Y LLEVARTE UN LLAVERO*
*Llavero disponible en AMAZON - FNAC - GAME - MEDIAMARKT. 2.200 unidades totales disponibles hasta fin de existencias. La entrega del llavero se hará con la compra del juego. Consulta disponibilidad previamente.